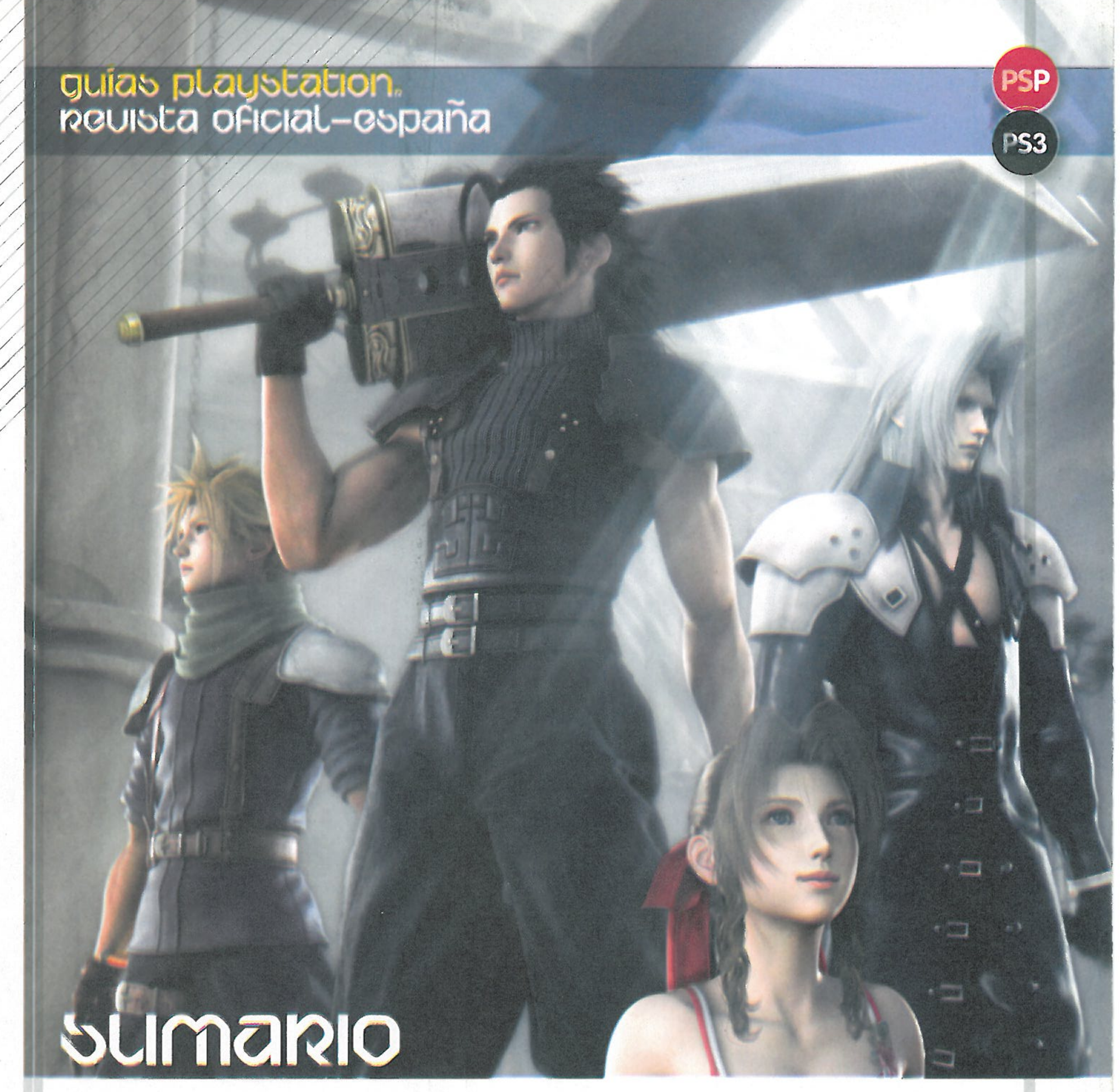


2 GUÍAS COMPLETAS
32 PÁGINAS
PS3
PSP
Suplemento gratuito de PLAYSTATION REVISTA OFICIAL #91
CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII
LOS 11 CAPÍTULOS DESTRIPADOS PASO A PASO PARA QUE NO TE PIERDAS NADA
LAS AVENTURAS PARALELAS AL DESCUBIERTO
TODAS LAS MISIONES SECRETAS
PlayStation®
Revista Oficial - España
GUÍA PRÁCTICA + MAPA
+ VIKING: BATTLE FOR ASGARD
CONSEJOS Y TÁCTICAS PARA EVITAR EL RAGNAROK
LA CONSPIRACIÓN BOURNE
CÓMO LLEGAR HASTA EL FINAL
CONSIGUE TODOS LOS PASAPORTES

PlayStation®

Revista Oficial - España



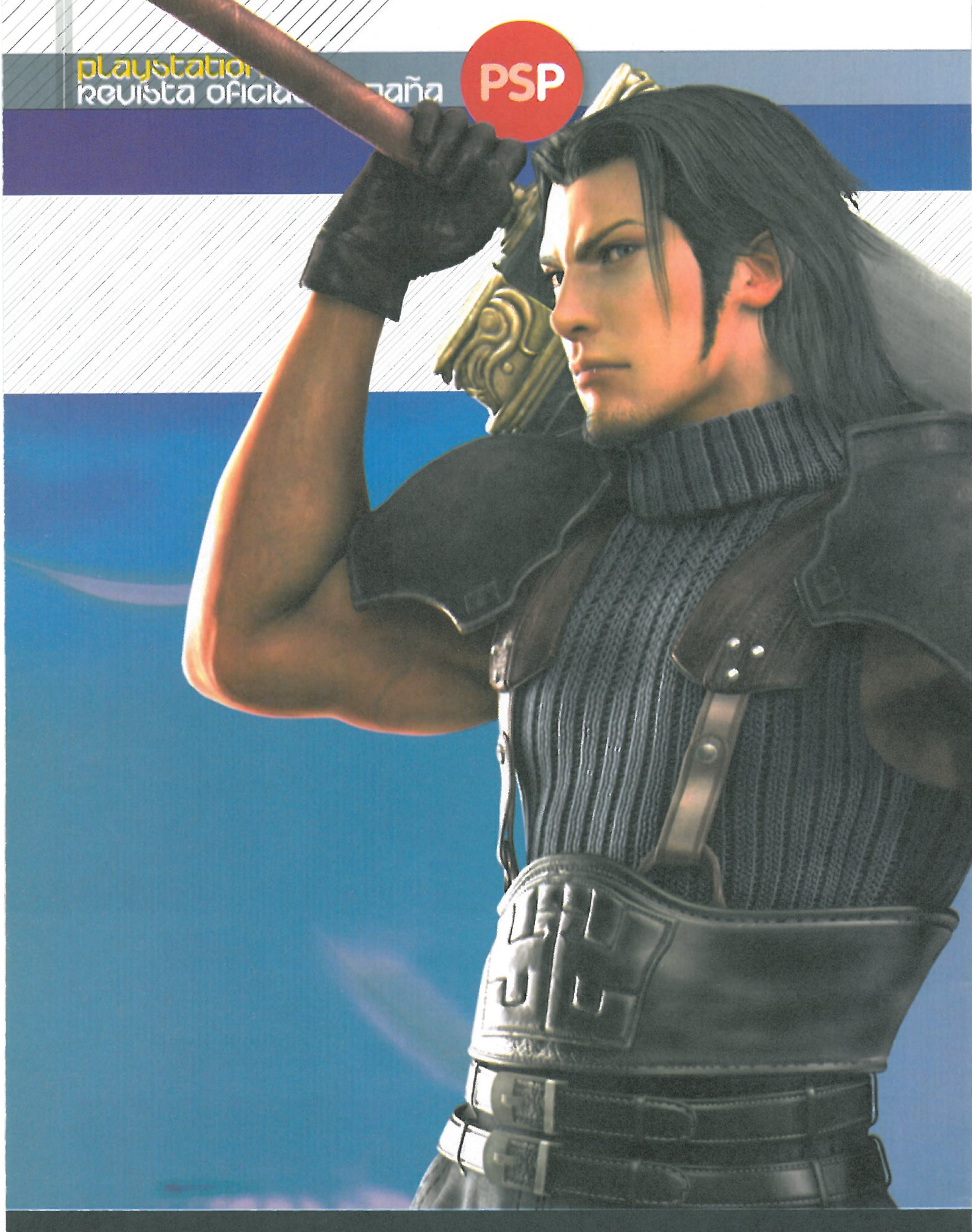
SUMARIO

PlayStation
Revista Oficial - España

Director MARCOS GARCÍA | Director de Arte KOLDO GUINEA | Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción ROBERTO SERRANO, ANA MÁRQUEZ (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ, PEDRO BERRUEZO, DAVID NAVARRO
Maquetación JOSÉ LUIS LÓPEZ (Jefe de Sección), FRANCISCO CABALLERO
Han colaborado EDUARDO GARCÍA, DAVID CASTAÑO

C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. ps@grupozeta.es
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694, de 9 a14 H.

GRUPO ZETA


playstation
revista oficial españa
PSP



CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

El más antiguo relato de la compilación de la saga Final Fantasy VII. El pasado no revelado de Cloud, Sefirot o Aeris. ¿Qué les unía antes de lo acontecido en FFVII? Ponte en la piel Zack, agente de SOLDADO y prepárate para descubrirlo.

guía
CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

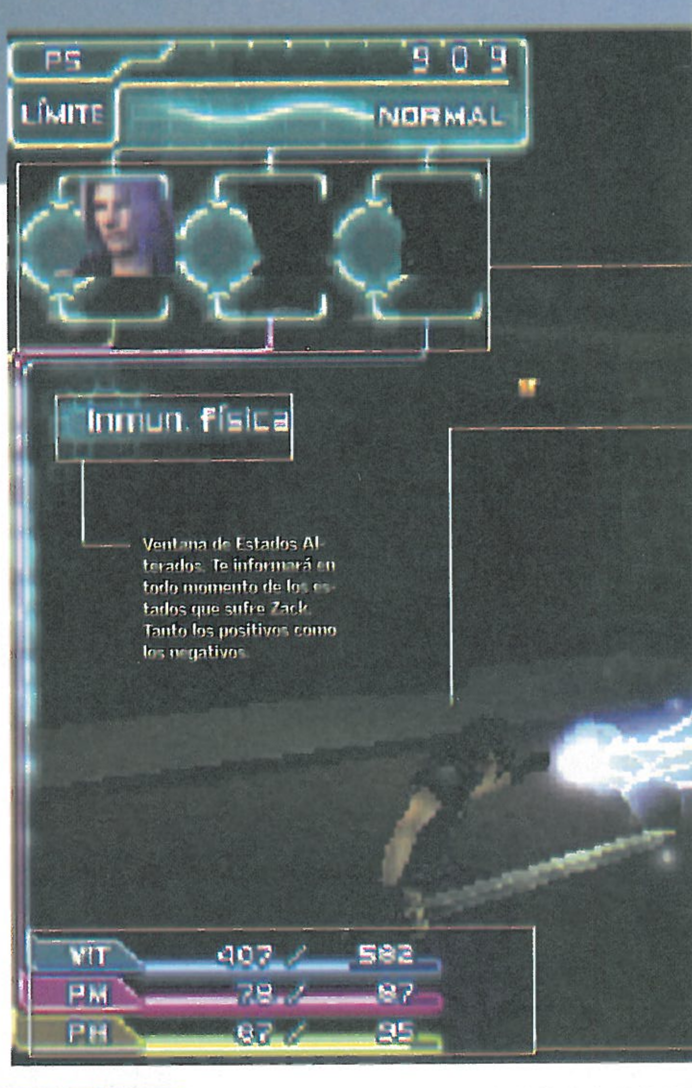
LO BÁSICO

Familiarizarte con el manejo del sistema de combate será básico para tu supervivencia en las innumerables batallas que te esperan.

PSP

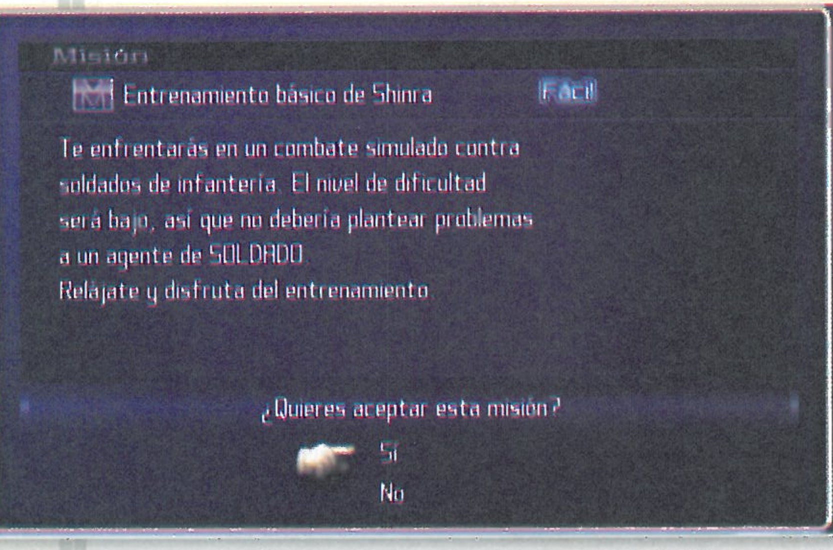
OMD Cuando las imágenes de las casillas izquierda y derecha de la OMD coinciden durante un combate, se activa la pantalla de «límite súmmum». Si la imagen de la casilla central también coincide con las otras dos, se activa el «límite plus» (o Fase de Modulación), que permite a Zack ejecutar habilidades especiales.





Ventana de Estados Alterados. Te informará en todo momento de los estados que sufre Zack. Tanto los positivos como los negativos.

MISIONES Las misiones te dan la oportunidad de combatir dejando de lado la historia principal. Éstas se irán desbloqueando a medida que avances o como resultado de completar alguna aventura paralela. La gran mayoría de estas misiones tienen suculentas recompensas, así que no dejes de hacerlas, aunque sea en tu segunda partida (lo que te resultará muchísimo más sencillo).





COMBATE

La mayoría del tiempo de juego lo pasarás peleando, por lo que comprender el sistema de batalla lo antes posible te lo pondrá un poco más fácil.

En Crisis Core no tendrás un botón específico para golpear. Deberás seleccionar la acción deseada en la Ventana de Acción con los botones L o R y, a continuación, pulsar ⊗ para ejecutar dicha acción. El botón △ te permitirá esquivar y bloquear.

CONSEJO: No intentes completar todas las misiones en tu primera partida. Disfruta del juego y, una vez lo hayas completado, podrás usar la opción de «Nuevo Juego +» para comenzar desde el principio conservando tu nivel, materias y accesorios.

Ruleta de OMD. Según los personajes y los números que aparezcan, podrás usar diferentes ataques Límite o mejorar tus estados alterados.

ZACK
Este agente de SOLDADO es el protagonista de la aventura y el único personaje que controlarás durante todo el juego.

Ventana de acción. Te permite seleccionar la acción que quieres realizar. Desde el ataque más devastador hasta un hechizo de curación.

El indicador VIT te marcará la salud de Zack. PM son los puntos mágicos y PH los puntos de habilidad. Procura tener siempre un ojo sobre el VIT.



COMANDOS
El icono de la espada te permite atacar normalmente. Depende del *timing* que tengas al pulsar el botón ⊗, Zack podrá encadenar más golpes. Procura tener un ritmo constante para conseguir lo máximo.



MATERIAS
La materia de color verde utiliza hechizos ofensivos y de curación. La materia amarilla permite utilizar habilidades especiales como combos de ataque. La materia morada aumenta el estatus de Zack.



SÍNTESIS
Cuando tengas disponible esta opción podrás mezclar diferentes tipos de materias para crear otras más poderosas. Incluso podrás llegar a mezclarlas con objetos. Las mejores materias se consiguen aquí.



PUNTOS SOLDADO
Los PS son el motor de la OMD. Si se agotan, la OMD deja de girar, lo que también cesará el desarrollo de Zack. Los PS se consiguen a través de los resultados de la OMD o derrotando enemigos.

FASE DE MODULACIÓN



CORTE ENLAZADO
Es el límite más básico. Consiste en un combo de espadazos. Causa un daño leve al enemigo.



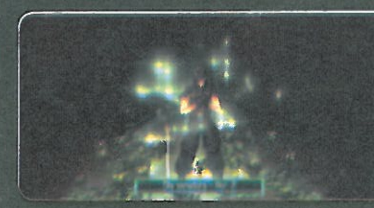
ACOMETIDA
Límite Angeal. Combo de golpes que puede dañar hasta a tres enemigos de una sola vez. Daño moderado.



OCTACORTE
Límite Sefirot. Es el famoso Omnilátigo de Cloud en FFVII. Afecta a un solo enemigo causando graves daños.



FORTUNA
Límite Cissnei. Todos los ataques de Zack se vuelven críticos durante un periodo limitado de tiempo.



OLA SANADORA
Límite Aeris. Sana todos los estados alterados, cura todas las heridas y vuelve a Zack invulnerable.


Toda la primera parte de la secuencia de introducción es un guiño constante a los primeros segundos de Final Fantasy VII.


Nada más comenzar la aventura tendrás que poner a prueba tus habilidades contra criaturas de este calibre.

Si jugaste a Final Fantasy VII ya deberías conocer a **Zack**. Pero ¿qué papel jugó exactamente en la organización **Shinra**? ¿Cómo conoció a **Cloud** o a **Aeris**? ¿Qué fué lo que causó los incidentes de **Nibelheim** con **Sefirot?** Las respuestas a todas estas preguntas las descubrirás a lo largo de esta aventura. Y para que no te pierdas detalle de nada, en esta guía «paso a paso» encontrarás todas las claves para disfrutar de la aventura al completo.

CAPÍTULO 1
Entrenamiento

›› Tras la secuencia de introducción, lo primero que te encontrarás serán un puñado de soldados de **Wutai** disfrazados como personal de **Shinra**.

›› Este combate no presentará dificultad alguna, por lo que aprovecha para hacerte con el control del juego.

›› Recuerda que tienes a tu disposición las materias **Piro++, Electro++** y **Hielo++** que, por cierto, te vendrán de perlas para dar cuenta de tu primer jefe, **Bégimo**.

CAPÍTULO 2
Guerra en Wutai

›› De vuelta en los cuarteles generales de **Shinra** y tras otra larga secuencia, habla con **Kunsel**. Este compañero de **Zack** te dará unos consejos básicos para empezar a hacerte con el juego.

›› A continuación, dile que has leído sus e-mails y síguele hasta la habitación contigua. Allí deberás registrarte en el terminal (es esa gran pantalla al fondo del pasillo).

›› Una vez registrado, ve al punto para guardar la partida, haz lo propio y entra en el menú de misiones (pulsa el botón ◬).

›› La primera misión será obligatoria para avanzar en la historia, por lo que deberás aceptarla.

MISIÓN 1-1-1: MISIÓN DE ENTRENAMIENTO

›› En palabras del mismo **Zack**: «Esta misión es tan sencilla que podrías hacerla con las manos atadas a la espalda».

›› No tendrás más que eliminar a ocho soldados de **Wutai**, con la misma dificultad que los del primer combate.

›› De vuelta a la sala de reuniones, **Kunsel** te contará el funcionamiento de los contenedores que **Shinra** pone a disposición de sus agentes. Solo tendrás que examinarlos para llevarte su contenido, que en este caso será un **Aro de Bronce**.

›› Además, si examinas el contenedor 20 veces más (verás que a **Kunsel** no le hace demasiada gracia), obtendrás el **Anillo de mala suerte**, que aunque te añadirá 10 puntos más a todos tus atributos, su maldición te impedirá usar la **Fase de Modulación** durante los combates (olvídate de ataques límite o incluso de subir de nivel).

›› Cuando estés listo, entra en la sala de misiones y habla con **Angeal**. Empezará tu misión en **Wutai**.

WUTAI

›› El comité de bienvenida estará formado por tres soldados de **Wutai**. Acaba con ellos y, tras una breve escena, tendrás el control de **Zack**.

›› A partir de este punto podrás consultar el mapa pulsando el botón ◙. A lo largo de la guía haremos referencia al mapa para guiarte por las zonas más complicadas.

›› En el caso de esta zona, sólo podrás avanzar hacia el norte y tu único cometido será eliminar a los enemigos que salgan a tu paso hasta llegar al próximo punto de guardado.

›› Una vez allí, guarda la partida y continúa hacia el norte para llegar a la entrada de la fortaleza, que estará muy bien defendida.

›› Recuerda que para acabar con los soldados en lo alto del muro puedes utilizar tu materia.

›› Atravesada la puerta principal, recibirás una llamada de **Angeal** y tras recuperar el control verás que un indicador con estrellas ha aparecido en la parte superior izquierda de la pantalla.

›› La idea es completar el indicador a

Consejo: Si no quieres estar constantemente pendiente de tu barra de salud (VIT), utiliza una Pluma de Fénix para activar el estado AutoLázaro.



BÉGIMO

›› Del mismo modo que los primeros soldados no te opusieron resistencia, este jefe tampoco te dará ningún quebradero de cabeza. La estrategia pasa por no atacarle ni de frente ni desde atrás. Pon especial atención a su ataque de cola. Si consigues esquivarlo tendrás una buena oportunidad para utilizar la materia que llevas equipada. Si tu salud se resiente revisa el equipo, comprobarás que llevas un puñado de Pociones muy útiles.



Zack será la distracción en la misión de infiltración en Wutai. Tu trabajo consistirá en mantener ocupadas a todas las tropas.



Una vez hayas vencido a Ifrit en combate, éste pasará a engordar tu lista de OMD y podrás usarlo a tu favor.

base de derrotar a todos los enemigos de esta zona con el fin de obtener la mejor puntuación posible.

» Al terminar la misión, a mejor puntuación, mejor recompensa.

» Hacia él se abre la única **ruta** posible. Síguela y elimina a los enemigos a tu paso hasta que un grupo de soldados aparezca por detrás de un **muro** giratorio.

» Examina el muro al terminar el combate, lo que te llevará directo a otro grupo de enemigos. Tras eliminarlos recibirás una llamada de **Lazard** y deberás tener 6 estrellas.

» Sigue avanzando hasta que encuentres un cofre en mitad del camino. Es una **trampa** que provocará la aparición de un grupo de soldados enemigos. Acaba con ellos y continúa avanzando por el **corredor** para encontrar otro cofre tras dos nuevos combates más.

» Abre el cofre y continúa hacia la izquierda para caer en una **emboscada** enemiga. Podrás elegir entre huir o atacar, pero dada la nula dificultad de los combates podrás eliminar a tu enemigo sin problemas.

» Más adelante encontrarás la salida de esta zona. Al llegar a la **puerta** podrás elegir entre seguir avanzando o completar el indicador de **estrellas**.

» Para completar el mini-juego, suponiendo que hayas seguido la guía al pie de la letra, deberás examinar las dos **torres** de vigilancia y la zona cercana a la segunda torre.

» En esta última zona encontrarás un cofre y un **muro** giratorio que oculta a la última oleada de soldados. Tras eliminarlos podrás finalmente abandonar la zona.

» Una vez en el **patio** central, puedes bajar tanto por el camino de la izquierda como por el de la derecha. En ambos encontrarás ítems que recolectar.

» A continuación, ve al centro del patio, salva la partida, lee el e-mail y examina el altar que hay justo delante del punto de guardado.

» Un grupo de tres **capitanes** entrará en escena para hacerte frente. Son algo más duros que el resto de enemigos que has visto durante toda la zona, pero nada de lo que debas preocuparte.

» Acaba con ellos, vuelve a guardar la partida y ve al Dojo situado al norte.



» Verás una breve secuencia y luego podrás entrar en el edificio para enfrentarte con el jefe de la zona, la pareja **Vajradhara**.

» Tras el combate y un par de secuencias, serás recompensado con el **Brazal de Fuego** (siempre y cuando hayas completado el mini-juego de las estrellas en la zona del **Fuerte Tamblin**).

» Si no, tu recompensa variará en función de las **estrellas** que obtuvieras.

» Sin apenas darte cuenta, estarás envuelto en otro combate y, a continuación, podrás salvar la partida y equiparte el ítem que te entregó **Lazard**.

» Continúa avanzando hacia el norte y entra en el combate contra un nuevo jefe, **Ifrit**.

CAPÍTULO 3
¿Traición?

» **Tseng** será tu compañero para la próxima misión. Tras la reunión, lee el e-mail de **Kunsel**, sal de la sala y examina la taquilla 6 para obtener la materia **Electro**.

» Aprovecha también para equiparte la materia **Ciclón Voraz** que habrás obtenido tras el último combate.

» Llegados a este punto, podrás pararte a completar algunas misiones (consulta el menú de misiones del juego para ver la lista actualizada). Tienes la opción de salir de la sala de reuniones para hablar con **Kunsel** y completar algunas tareas opcionales o bien hablar con **Tseng** y continuar con la aventura.

» Estas tareas opcionales te vendrán bien para conseguir nuevos objetos que te ayuden durante el desarrollo del juego normal, así como para **desbloquear** misiones que te permitirán hacerte con más objetos.

» No deberías dejarlas de lado, ya que algunas no volverán a aparecer.

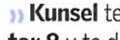
SECTOR 8

» **Kunsel** te llevará de visita al **Sector 8** y te dejará allí para que te des una vuelta.

» Empieza por avanzar hacia la **fuente**. A la derecha (al sur del mapa)

IFRIT

» La estrategia para derrotar a Ifrit es muy similar a la del jefe anterior. Simplemente utiliza tu hechizo Hielo desde una distancia segura y procura que tu salud esté siempre por encima de los 400 puntos, sobre todo si no obtuviste el Brazal de Fuego tras la misión del Fuerte Tamblin (reduce el daño por fuego en un 50%). Es muy poco probable que agotes tus MP antes de acabar con Ifrit, pero si aun así sucediera, utiliza un Elixir para recuperarte.



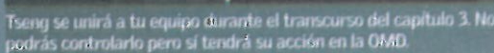


Durante tu estancia en Wutai, conocerás a la pequeña Yuffie.



Estas criaturas no son nada comparado con lo que te espera.




Tseng se unirá a tu equipo durante el transcurso del capítulo 3. No podrás controlarlo pero sí tendrá su acción en la OMD.


La madre de Angeal te pondrá sobre la pista de tu amigo desaparecido. Que Angeal se haya dejado su espada no es buena señal.

verás un grupo de tres mujeres. Si hablas con ellas podrás hacerte fan de los clubs de **Angeal** y **Génesis**. El club de **Sefirot** aún no está disponible, pero lo estará más adelante.

» Hacia el norte podrás entrar en la **Avenida Loveless**. Sigue avanzando en la misma dirección y entra en el callejón que hay entre el bar **Globlins** y el teatro. Una mujer, junto al cubo de basura, te permitirá unirte al Club de estudio de Loveless.

» A continuación busca un soldado de **Shinra** en esta zona (al sureste del mapa) y habla con él para desbloquear la misión 1-2-1.

» Vuelve al punto de partida y entra en el callejón para llegar hasta el edificio **Shinra**. Al entrar, habla con la chica que está cerca de las escaleras. Te dará una poción muy especial.

» Ve al mostrador y entra por cualquiera de las puertas que hay a los lados para llegar a la sala de **exposiciones**. Aquí podrás observar algunos de los vehículos característicos de Final Fantasy VII.

» Usa los **ascensores** del fondo para llegar hasta las dependencias de SOLDADO y entra en la sala de Materia (es la puerta del medio según el mapa).

» Habla con el científico para descubrir cómo obtener nuevas **materias** a partir de piedras mako.

» A raíz de la conversación se habrán desbloqueado las misiones entre la 8-2-1 y la 8-2-6, donde podrás obtener varias piedras de **mako** como recompensa, que luego podrás entregar al científico para que te las convierta en materia.

» Cuando estés listo para avanzar, vuelve a la sala de reuniones y habla con **Tseng**.

PUEBLO BANORA

» El comité de bienvenida en **Banora** estará compuesto por dos soldados sin demasiado nivel. Acaba con ellos y recorre el sendero hasta que localices el punto de guardado.

» Salva la partida y dirígete hacia el robot enemigo situado al fondo. Se trata del próximo jefe al que deberás enfrentarte, **Araña guardián**.

» Tras el combate, examina la zona de la puerta, cerca de los restos del robot para encontrar un cofre. Puedes examinar al robot también si quieres, aunque sólo te llevarás una bronca de **Tseng**.

» Ve a la siguiente zona y examina el área cerca de **Tseng** para localizar otro cofre. Baja a la plaza y salva la partida en el punto de guardado que hay pasada la **fuente**.

» Verás unas **marcas** en el suelo parecidas al punto de guardado (brotes de Corriente Vital). Memoriza su posición para más adelante.

» Ahora puedes dedicarte a abrir **puertas** a lo loco para pelear contra un ejército de enemigos o puedes probar directamente con la casa que está al lado del punto de guardado. Esa es la casa de **Angeal**.

» Tras la conversación con la madre de **Angeal**, abre el cofre cercano y sal de la casa. Verás a un grupo de enemigos que han derribado una valla para cruzarla.

» Acaba con los **enemigos** y sal del pueblo a través de la valla derribada. A lo lejos verás otro de esos brotes de Corriente Vital. Memoriza su posición cuidadosamente y abre los cofres de la zona.

» Sigue el camino que hay tras las cajas hasta dar con otro cofre y otro brote de Corriente Vital tras una piedra.

» Al final del camino, en lo alto del precipicio, encontrarás a **Tseng**. Habla con él para terminar en el interior de la fábrica.

» Acaba con los enemigos que te saldrán al paso y sigue a **Tseng** hasta llegar a un despacho con un punto de guardado. Salva la partida y cruza la puerta cercana.

» Tras la escena, sal de la **fábrica** y corre hacia el pueblo. En este punto se inicia un mini-juego dividido en dos partes. Durante la primera deberás cortar los **misiles** que vienen en tu dirección. En función del número de

!



ARAÑA GUARDIÁN

» Si tienes equipada la materia Electro ésta debería ser tu primera opción de ataque. Si no la tienes o si se te agotan los PM, los espadazos limpios también funcionarán bien.
Permanece atento a las secuencias de ataque para poder bloquear o esquivar. Si el robot baja los brazos ligeramente, usará sus ametralladoras, por lo que deberás cubrirte. Si salta intentará usar su tela de araña, por lo que deberás rodearlo para evitar ser alcanzado.

!

Consejo: Completa tantas misiones como te sea posible. Si las llevas «al día» te será más fácil completar determinadas tareas secundarias más adelante.


Los experimentos fallidos del Profesor Hollander pronto te supondrán un importante quebradero de cabeza.


El Profesor Hollander es el responsable de la degradación del cuerpo de Génesis, entre otras cosas que no vamos a desvelar.

misiles que «rebanes», tendrás más tiempo para la segunda parte del mini-juego, en la que tendrás que localizar todos los **brotes** de Corriente Vital que viste antes de entrar en la fábrica.

» En total te lanzarán 10 misiles. Con que acabes con 8 de ellos, ya deberías tener tiempo suficiente para recoger los 5 brotes de Corriente Vital. Recuerda también entrar en la casa de Angeal antes de que se acabe el tiempo.

» Tras el mini-juego y después de recibir su recompensa, podrás salvar la partida y entrar finalmente en la casa de **Angeal**. Eso sí, prepárate bien antes de entrar, porque viene un jefe realmente duro, **Bahamut**.

CAPÍTULO 4
El SOLDADO 1º clase



BAHAMUT

» Todos sus ataques, a excepción de Megafulgor, son bloqueables. Permanece atento a las secuencias de ataque y bloquea en cuanto veas que Bahamut estira un brazo, se cubre con sus alas o toma cierta altura.
Usa la magia sólo para curarte o en los momentos en los que Bahamut está en una zona donde no llegan tus ataques físicos. Por último, recuerda que el ataque Megafulgor está basado en Gravedad, por lo que nunca te matará.

» Lo primero que debes saber es que tendrás a tu disposición un buen puñado de misiones nuevas. Además, si vas a la sala de reuniones y hablas con el SOLDADO 3º clase que está allí, desbloquearás otro puñado más.

» Casi todas las misiones podrás acometerlas en este momento.

» Recuerda también examinar la taquilla 6 al lado de la sala de reuniones para recoger un nuevo ítem.

» En la sala de entrenamiento encontrarás a **Hojo** con sus experimentos. Te pedirá que participes en una serie de **combates** contra algunos de sus «datos». Los tres primeros combates son pan comido, pero el cuarto es una versión potenciada de **Bégimo** con nada menos que 9999 puntos de salud y muy mala idea.

» Cuando estés listo, ve al ascensor y pon rumbo a la oficina de **Lazard**. **Zack** finalmente es ascendido a SOLDADO 1º clase, por lo que tu vestuario cambiará automáticamente y tendrás a tu disposición la opción de **Síntesis de Materia**, además de dos ranuras extra para equipar materias.

» Salva la partida y sal de la sala de reuniones. Tras otra breve secuencia podrás tomar el ascensor para salir al **Sector 8**.

» Habla con las mujeres de los clubs de fans para recibir algo de información en forma de correos. A continuación, utiliza tu mapa para llegar hasta la zona sureste del área y sube por las escaleras. Habla con el tipo que te encontrarás arriba.

» Baja las escaleras y pon rumbo a la **Avenida Loveless** (al norte de la fuente). Una vez allí, habla con la primera mujer que encontrarás y contesta que conoces al hombre del que ella está hablando (no es otro que **Joe**, el jinete del **chocobo** negro, ese que siempre ganaba en las Carreras de Chocobos de Final Fantasy VII).

» Todo este jaleo de conversaciones habrá servido para desbloquear una nueva misión.

» De nuevo, ve al callejón entre el teatro y el bar **Globlins** y habla con la mujer. Esto desbloqueará otra misión más.

» Después del paseo por el **Sector 8**, ya puedes volver al edificio **Shinra** y, si no quieres completar las nuevas misiones, puedes ir directamente al despacho de **Lazard** para continuar con la aventura.

» Cuando recuperes el control de **Zack**, te encontrarás con el edificio de **Shinra** en estado de alarma. Ve al ascensor y selecciona la opción para bajar a la entrada.

» A mitad de camino el **ascensor** se parará y podrás bajar en la planta 49 para eliminar a algunos enemigos y conseguir algunos ítems de manera opcional.

» Si decides bajar, recuerda examinar el **cuerpo** del SOLDADO 3º clase y no olvides entrar en la sala de entrenamiento. La parejita en el interior te dará 5000 guiles si les dices que no contarás su pequeño secreto.

» De nuevo, ve al ascensor y pon rumbo a la entrada, donde deberás dar cuenta de un buen puñado de enemigos. No son difíciles de **derrotar**, pero son muchos, así que permanece atento a tu salud para no llevarte sorpresas.

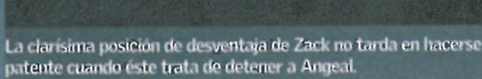
» Tras los combates y una secuencia en la que conocerás a **Cissnei** (que pasará a formar parte de tu OMD) deberás salvar la partida y seguir a tu nueva amiga hasta la **Avenida Loveless**. Deberás salvar a un crío (a la izquierda) y a su madre (a la derecha).

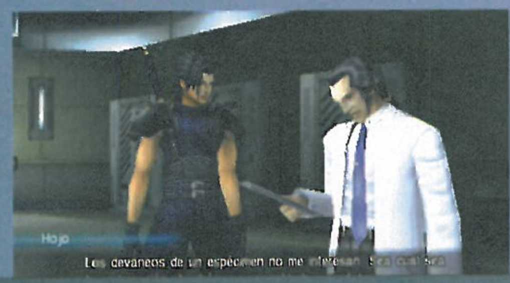
» Después ve hasta el fondo de la calle para enfrentarte a un pequeño jefe, **Eliminador G**.

Sefirot, mucho antes de conocer la verdad sobre el proyecto Jenova.


Recuerda que a todos estos engendros mecánicos los hechizos Electro les hacen auténtico polvo.




La clarísima posición de desventaja de Zack no tarda en hacerse patente cuando éste trata de detener a Angeal.



Un viejo conocido, el Profesor Hojo, te utilizará como conejillo de indias en sus experimentos en cuanto te descuides.

» Tras el combate, **Cissnei** te hará entrega de una nueva tienda, por lo que podrás comprar más y mejores objetos y, a continuación, la misma secuencia te llevará hasta el **reactor** de mako 5. Salva la partida.

REACTOR MAKO 5

» En cuanto des un solo paso, un monstruo copia de **Angeal** saldrá a tu encuentro. Acaba con él y disfruta de la tremenda secuencia que viene a continuación.

» Cuando recuperes el control de **Zack**, retrocede un poco y baja por la escalerilla que hay al fondo. A continuación, busca una válvula, gírala (no subas por la **escalerilla** que aparecerá) y busca otra escalerilla que desciende un nivel más. Bájala y recorre la pasarela hasta el final para girar otra válvula y recoger algunos objetos.

» Vuelve hasta el punto de guardado, salva la partida y recorre la pasarela ignorando las escalerillas que bajan hasta que encuentres de nuevo una **válvula**.

» Girándola conseguirás crear un **atajo** hasta el punto de guardado. Ahora sí, baja por la escalerilla junto a la válvula y recorre toda la pasarela hasta encontrarte con **Sefirot**.

» Éste es un buen momento para completar las nuevas misiones que has ido desbloqueando. La gran mayoría de las que están disponibles ahora podrás completarlas sin problema. Además, conseguirás nuevos OMDs y puede que alguna invocación.



Consejo: Tendrás acceso a las tiendas en cualquier momento desde tu menú de personaje, por lo que no repares en usar pociones y otros ítems curativos.

» Dentro del laboratorio de **Hollander** deberás localizar tres documentos y leerlos antes de hablar con **Sefirot** para seguir avanzando. Tras una escena, te encontrarás persiguiendo a **Hollander** por las entrañas del reactor mako.

» Entra por la puerta por la que ha escapado **Hollander**. Al otro lado podrás salvar la partida. Tras el punto de guardado, gira a la izquierda para descubrir al **científico** detrás de la puerta. Éste volverá a escapar y tomará la única ruta posible.

» Ve tras él para alcanzar unas escaleras. Bájalas y toma el camino de la derecha para encontrar un cofre. Vuelve hasta las **escaleras** y continúa por el camino de la izquierda.

» Desde este punto, el camino no tiene pérdida hasta el próximo punto de guardado. Sólo tienes que ir tras **Hollander**, al que casi siempre verás en la distancia.

» Cuando llegues, salva la partida y prepárate para vértelas con tres juguetes de **Shinra**, **Meca Lancero**, **Meca Cortador** y **Meca Disparador**.

CAPÍTULO 5: Los sueños de un ángel

» **Aeris** ahora formará parte de tu OMD. Antes de hablar con ella para decirle que te marchas coge el **cofre** que encontrarás en esta zona y salva la partida.

» Además, puede que quieras dedicarle un tiempo a completar algunas de las nuevas **misiones** que se han desbloqueado. Por lo menos deberías intentar completar la 7-2-1, que te reportará el ítem que permite sintetizar materias con objetos.

» También deberías completar la 7-2-2 y la 7-2-5, ya que de ambas obtendrás un objeto que añadirá una **ranura** más a tu equipo. Es decir, podrás equiparte dos objetos más tras completar esas dos misiones.

» Cuando estés listo, habla con **Aeris** y selecciona la primera opción para abandonar la iglesia. Tras una escena, **Aeris** te llevará hasta la entrada del mercado. Antes de entrar en él (es esa puerta **metálica** enorme) busca una pared con un inmenso boquete

» Al lado de éste hay una **niña**. Habla con ella para desbloquear la misión 2-1-4 y, ahora sí, entra en el mercado.

MERCADO

» Nada más entrar en la zona, un crío te robará la cartera y **Aeris** irá en su busca. A partir de aquí se iniciarán una serie de mini-juegos. Empieza comprobando tu **mapa** para localizar la salida Sur e intentar cruzarla.

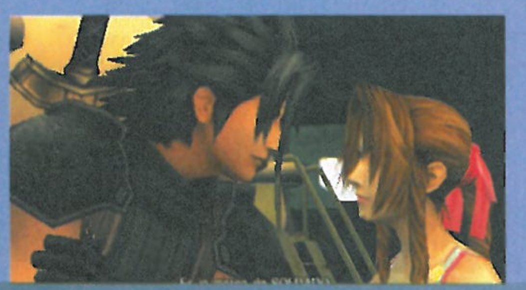
» Tras una conversación con un habi-



ELIMINADOR G

» Esta copia mejorada de Génesis no tiene demasiada dificultad. Es como un enemigo más pero con muchísimos puntos de salud. Todos los ataques, menos Abrasador, son bloqueables, por lo que a lo único que deberás prestar atención será a tu salud. Si tienes equipada la habilidad Tajo Certero podrás dejar a tu enemigo aturdido durante unos segundos muy valiosos para curarte o bien para seguir atacando sin preocuparte por recibir daño.


Si pensabas que Cloud había sido el primero en atravesar el techo de la iglesia de Aeris, estabas muy equivocado.


El viejo truco del color de ojos gracias a la influencia del Mako. A Cloud no le funcionó la misma triquiñuela.

tante de los **suburbios**, deberás realizar las siguientes acciones:
- Comprueba la tienda de **accesorios** (está en una especie de caravana).
- Comprueba la **tienda** de Materia (la tienda con la verja medio bajada).
- Comprueba la **tienda** de ítems (la del cartel *Shopping Paradise*).
- Habla con la **niña** que hay junto a una de las salidas y espera hasta que **Zack** se canse y se vaya.
- Habla con el **chaval** que hay junto a una esquina. Dale hasta cinco pociones.
- Habla con **Aeris** y date una vuelta por el mercado. Encontrarás al chaval que te ha robado y te devolverá tu dinero (cuando tengas que decidir qué hacer con la **medicina** del chaval, contesta que tu la comprarás por él).

» Ahora que tienes tu dinero, deberás ir a recuperar la cartera del **ladronzuelo**. Empieza saliendo del mercado por la enorme puerta y pon rumbo hacia el enorme **boquete** que había en la pared.

» Por el camino, los monstruos saldrán a tu encuentro y sólo deberás preocuparte de liquidarlos. Tras el combate, volverás automáticamente al **mercado** y después de una breve escena, recuperarás de nuevo el control de **Zack**.

» Busca a la **niña** que está junto a una de las salidas y habla con ella otra vez para desbloquear la misión 2-1-3.

» A partir de aquí, el resto de minijuegos son opcionales. Si quieres saber cómo completarlos, sigue leyendo, y si no, ve directamente a hablar con **Aeris** para ir al **parque**.

» Después, deberás volver al mercado y usar la salida sur para llegar a la **autopista** y continuar con la aventura.

LA AUTOPISTA

» Salva la partida y comienza a abrirte paso entre los enemigos. Enseguida te toparás con el jefe de la zona, **Guerrero G.**

» Tras el combate, una escena te situará en la planta 67 del edificio **Shinra**. Salva la partida y recorre todo el pasillo para terminar en una **habitación**.

» Abre los dos cofres que encontrarás y monta en el **ascensor** para llegar al piso superior. Puedes volver a salvar la partida si lo deseas (nosotros así lo recomendamos, ya que en este punto deberás realizar una serie de acciones en un **orden** concreto para no dejarte nada).
- Examina el **monitor** que hay justo delante del ascensor por el que has llegado. Entrarás en una simulación de batalla con una materia específica. La batalla no presenta dificultad alguna.
- Al otro lado de la sala hay otro monitor parecido al primero. Examínalo para comprobar su **funcionamiento**. Esta máquina te permitirá ganar algunos PS en función del momento en que detengas la cuenta. Cuanto más preciso, más PS ganarás. Pero si te pasas perderás hasta 50 puntos.
- A continuación, examina el enorme **tubo** de cristal que hay en medio de la sala. Te harán una serie de preguntas y, en función de las respuestas, ganarás una cantidad de PS u otra. La mejor **combinación** es: a la primera pregunta, responde con la primera opción. A la segunda pregunta, responde con la segunda opción. Y a la tercera pregunta, responde con la segunda opción. Con esta combinación ganarás 1000 PS.
- Ve al **interruptor** que hay cerca del puente y púlsalo. Antes de hacer nada más, asegúrate de tener la materia **Robar** equipada. Salva la partida y usa el ascensor para bajar al piso de abajo. Tendrás que enfrentarte con los seis monstruos del nivel inferior. Cada uno guarda una llave que deberás robarle (usando el comando **Robar** durante el combate) para poder abrir las seis celdas y abrir los **cofres** que hay en el interior (tres por celda). Tienes tres minutos para hacer todo esto (el tiempo no corre durante las batallas, tranquilo).

» Terminado el trabajito de **Hojo**, no pierdas tiempo y vuelve a su **laboratorio**. Guarda la partida y habla con el peculiar científico.

» Tras una escena, te enfrentarás a un nuevo jefe, **Bahamut Sumo**.

CAPÍTULO 6
¿Dónde estáis?

» Tras la secuencia, puedes visitar el punto de guardado para comprobar

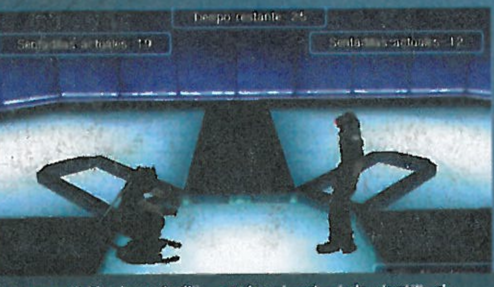


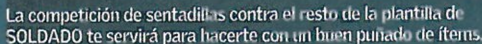
TRÍO MECA

» Para suavizar un poco este combate lo primero que deberás hacer será utilizar la materia Barrera, si la llevas equipada. A continuación, empieza por eliminar a Meca Disparador (el de los lanza-misiles), sigue con Meca Lancero (el de color azul) y termina con Meca Cortador. Siguiendo este orden, el combate mejora considerablemente. Recuerda que el hechizo Electro funciona de maravilla contra las máquinas.


En el mercado de los suburbios encontrarás un buen puñado de mini-juegos.


Aunque hay tiendas en el mercado de los suburbios, no podrás comprar nada.





La competición de sentadillas contra el resto de la plantilla de SOLDADO te servirá para hacerte con un buen puñado de ítems.



No dejes de visitar la sala de exposiciones del edificio Shinra. Encontrarás toda la colección de vehículos de FFVII.

la cantidad de nuevas misiones que se han desbloqueado. A continuación, ve a la **sala** de reuniones y abre la taquilla 6 para recoger la materia **Piro+.**

» Ahora es el momento de **recolectar** las piezas necesarias para el carrito de flores de **Aeris**. Cuantas más consigas, mejor quedará.

» Empieza por visitar la **sala** de entrenamientos y completar el mini-juego de las sentadillas.

MINI-JUEGO DE LAS SENTADILLAS

» Habla con el científico de la sala de **entrenamiento** para empezar. Este mini-juego consiste en vencer a tu oponente a base de sentadillas.

» El que más haga dentro de un periodo de tiempo, gana. Deberás **enfrentarte** a 4 miembros del escalafón de SOLDADO para conseguir un ítem de cada uno de ellos.

» El funcionamiento del juego es sencillo. Cuando **Zack** empiece a hacer **sentadillas**, deberás pulsar el botón ⊗ justo en el momento en el que está más agachado (un sonido indicará que lo has hecho bien). Cada 5 sentadillas bien hechas, **Zack** aumentará la velocidad. Este aumento se podrá producir hasta 3 veces.

» Si has ganado los cuatro enfrentamientos, tendrás una buena parte de lo necesario para el carrito de **Aeris**. La última pieza la puedes conseguir del SOLDADO 3º clase que encontrarás dentro de la **sala** de reuniones, pero sólo aparecerá si has completado las misiones entre la 7-1-1 y la 7-1-6. Si no las has completado, hazlo ahora y al concluir, habla con el SOLDADO 3º clase.

» Tras conseguir los objetos, ve al ascensor y sube hasta el despacho de **Lazard**. Después de una breve conversación con el director, vuelve al ascensor y baja hasta la entrada. Allí, habla con el soldado que encontrarás cerca del **ascensor**. A continuación baja las escaleras y habla con dos ejecutivos que hay cerca de la recepción. Esto desbloqueará algunas misiones.

» Por último, entra en la sala de **exposiciones** y habla con un científico que hay enfrente de un enorme mapa del mundo.

» Este **científico** sólo estará ahí si has completado las misiones 2-1-1 y 2-1-2. Tras hablar con él, alguna misión más estará disponible.

» Salva la partida y pon rumbo al **Sector 8**. Una vez allí, ve a la zona sureste del mapa. Encontrarás a un tipo cerca de las escaleras, junto a una **farola**. Es un periodista que está husmeando los trapos sucios de **Shinra**. No le delates.

» A continuación, dirígete a la **Avenida Loveless** y vuelve a hablar con la chica del **callejón**. Después, busca al agente de SOLDADO que merodea por la zona y habla con él para que te cuente sobre los espías de **Wutai**. Acepta la misión de buscarlos y ponte manos a la obra.

» En cuanto encuentres a uno de ellos, tendrás nuevas misiones disponibles. Recuerda también hablar tres veces con cada **espía** para descubrirlos. Aquí tienes sus localizaciones:

- Al noroeste del área de la **Avenida Loveless**. Habla con el tipo que camina por la calle para descubrir al primer espía.
- El segundo se oculta como Soldado de infantería de **Shinra** en el mercado. Para llegar allí, sube por las escaleras al este de la fuente del **Sector 8**. Entra en la estación de tren del **Sector 1** y cruza todo el andén para llegar directamente al mercado del **Sector 5**.
- El tercero es ese tipo en el segundo piso del edificio **Shinra**, que siempre sale del mismo ascensor quejándose de que se ha perdido. Ve al edificio **Shinra** y date una vuelta por la segunda planta (sube por las escaleras desde la recepción) para provocar que el tipo salga del ascensor.
- El cuarto **espía** está disfrazado de mujer. Lo encontrarás al este de la fuente del **Sector 8**, subiendo las escaleras que van hacia los andenes. Estará hablando con un tipo.
- Encontrarás al quinto espía en la sala de **exposiciones** del edificio **Shinra**, frente al cohete. Es un tipo trajeado que está bramando algo sobre **Cid** y el programa de desarrollo espacial.
- El sexto espía está un poco mejor escondido. Tendrás que ir al parque de la cita con **Aeris**. Para llegar allí, ve al mercado, sal por la enorme puerta

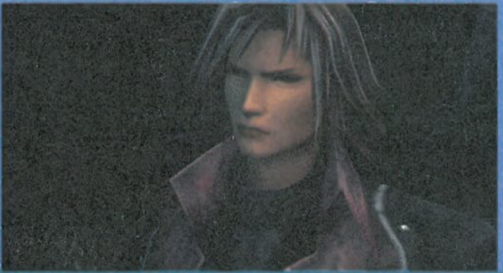
!



BAHAMUT SUMO

» Lo primero que deberás hacer será utilizar la materia Barrera. Todos los ataques de Bahamut son bloqueables menos Exafulgor. Cuando veas que Bahamut echa su brazo hacia atrás o ladea el cuerpo durante un par de segundos, significará que va a atacar. Bloquear los ataques será suficiente. La técnica Exafulgor de Bahamut nunca te matará, pero utiliza pociones para curarte. No pierdas tiempo en usar un éter y luego la materia Cura, porque podrías no sobrevivir al proceso.


El soldado raso Cloud será parte de tu equipo en la misión a Modeoheim. Pronto, Zack y Cloud serán más que amigos.


No te dejes engañar por tu primer enfrentamiento contra Génesis. Es bastante más poderoso de lo que parece en este combate.

metálica y, desde la calle del **mercado**, ve hacia el este cruzando por el hueco en la pared. El espía es el niño que corre de un lado hacia otro.

» Arrestados todos los espías, recibirás otro ítem para el carrito de **Aeris**.

» Antes de marcharte del parque, habla con la mujer del club de fans de **Sefirot**. La encontrarás por la parte de atrás de uno de los **columpios**.

» Te hará tres preguntas como examen de admisión al club. Las respuestas son:

- La espada de **Sefirot** se llama **Masamune**.
- El ataque definitivo de **Sefirot** se llama **Supernova**.
- Y la mano que utiliza para manejar la espada es la izquierda.

» Ahora que ya eres miembro del club de fans de **Sefirot**, pon rumbo a la iglesia de **Aeris**. Para llegar, sal del **parque** y recorre la calle del mercado hacia el oeste. Pronto llegarás a la zona de la iglesia, aunque no llegarás a entrar ya que **Tseng** te interceptará para encargarte una nueva misión.

MONTAÑAS MODEO

» Tras el aterrizaje forzoso, salva la partida y continúa por el único camino posible. Al llegar a la siguiente zona, una secuencia te presentará a **Cloud** y será añadido a la OMD.

» Cuando recuperes el control de **Zack**, date la vuelta y baja por el largo sendero para encontrar un cofre con un ítem que te protegerá contra el estado **Maldición**.

» De nuevo, date la vuelta y recorre todo el camino en dirección contraria para retomar tu **ruta** original. Tras una buena caminata y una breve escena, habla con **Cloud** dos veces para que te cuente todo sobre los patrones de movimiento de los guardias que patrullan por la fábrica.

» Cuando estés listo, baja y salva la partida para continuar.

MINI-JUEGO DE INFILTRACIÓN

» Deberás colarte en la fábrica al más puro estilo **Solid Snake** y, de paso, hacerte con los cinco cofres. Para pasar **desapercibido**, podrás pulsar el botón ◎ para agacharte.

» Tendrás que prestar atención a los movimientos de los **guardias** y pasar cuando no estén mirando. Si pasas mucho tiempo quieto, tu temperatura corporal descenderá.

» Si baja por debajo de los 26 grados, tu cuerpo se **entumecerá** y no podrás moverte. Para evitarlo, haz sentadillas con el botón ⊗. Haciendo varias sentadillas seguidas aumentarás tu temperatura.

» Si eres descubierto se iniciará un combate, aunque los guardias no te seguirán si sales del **complejo**, por lo que puedes huir si te ves en apuros.

» Por último, recuerda que por cada vez que seas descubierto, que hayas huido o que tu cuerpo se haya quedado **paralizado** por el frío, los soldados enemigos se llevarán uno de los cofres.

» Cuando hayas conseguido todos los **tesoros**, o te hayas cansado de que te pateen, puedes entrar en la fábrica.

» Una vez dentro, ve hacia la izquierda. Tras bajar un puñado de tramos de escaleras encontrarás un cofre con una **Poción X** que te puede venir de perlas para el siguiente jefe.

» Retrocede hasta el punto de partida y continúa por el **camino** de la derecha. Pronto encontrarás un punto de guardado y un **ascensor**.

» Salva la partida, y si tienes algún **Anillo de mala suerte** es el momento de equiparlo (recuerda quitártelo después del combate).

» A continuación, usa el ascensor para bajar y enfrentarte a **Génesis**.

» Tras el combate, **Zack** saldrá de las instalaciones y descubrirá un boquete en el hielo. Cruza por el boquete y salva la partida al otro lado.

MODEOHEIM

» Date una vuelta por la zona para encontrar hasta tres cofres. Cuando estés listo, baja hasta los **baños** públicos y entra. Encontrarás otros dos cofres y un **teléfono** con un cerro de mensajes pendientes. Si escuchas todos los mensajes (nada menos que 23), recibirás una recompensa a tu paciencia (o a tu curiosidad).

» Busca un punto verde brillante justo al otro lado del **teléfono** para reclamar tu recompensa.

» Ve hacia la zona este del local, y examina las ruinas de las **escaleras** para encontrar la rueda de la caldera. Continua por el pasillo hacia el fondo. Encontrarás otro jefe con el que luchar, **Grifo Angeal**.

» Tras el combate, coge el cofre que tienes cerca y sube por las escaleras para encontrarte con **Cloud** y **Tseng** tirados en el suelo. Habla con Tseng para que te diga por dónde continuar.

» Cruza la puerta y baja las **escaleras** al otro lado. Gira a la derecha, fíjate en la tubería que tiene un escape de vapor y avanza hasta las escaleras que suben.

» Justo debajo de las escaleras encontrarás un **cofre**. Cógelo y sube por las escaleras para colocar la rueda de la caldera en la máquina que controla el vapor.

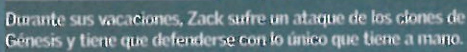
» Ahora que has cortado el vapor, puedes bajar de nuevo y coger el objeto que hay dentro de la **tubería**. Equípatelo sin perder un segundo (te hará falta para el próximo combate).

» También puedes volver hasta la zona de los baños, donde el **agua** caliente



Y es que no todo iban a ser invocaciones super poderosas...


El mini-juego de los espías de Wutai te tendrá un rato dando vueltas por Midgar.



Durante sus vacaciones, Zack sufre un ataque de los clones de Génesis y tiene que defenderse con lo único que tiene a mano.


Las calles de Junon serán testigo de un desfile bien diferente al que vimos en FFVII.

no te permitía coger un cofre. Si decides no ir, te estarás perdiendo la materia Anti-magia.

›› Cuando estés listo, vuelve al sitio donde colocaste la rueda de la caldera y cruza por el boquete en la pared.

›› Salva la partida y avanza por las tuberías hasta otra **brecha** un poco más arriba. Entra y avanza un poco más para enfrentarte a un nuevo jefe, **Expiación de Angeal**.

CAPÍTULO 7
Defiende tu honor

›› Parece ser que **Zack** se ha tenido que tomar unas vacaciones forzosas. Vacaciones que no le durarán demasiado, pues tras un ataque en la playa, **Zack** es inmediatamente enviado a **Junon**.

›› Cuando recuperes el control de **Zack**, salva la partida y recorre toda la calle de **Junon** hasta el fondo, donde encontrarás un **ascensor** (recuerda hacerte con los tres cofres que hay en la calle).

›› Usa el ascensor para alcanzar el piso superior, donde te estará esperando un **Blandidor G** (una de las copias de **Génesis**). Nada de lo que debas preocuparte.

›› Tras la escena, continúa recorriendo la calle hasta el **portón** del fondo.

›› Salva la partida y acércate al interruptor del **portón**. Si lo pulsas se iniciará una pequeña batalla, una escena y un enfrentamiento contra el jefe **Tanque del General**.

›› Una vez despachado tu enemigo, salva la partida y pulsa el **interruptor** del siguiente portón. Esto lanzará un nuevo mini-juego.

›› Completado el mini-juego, vuelve al principio de la calle y monta en la **plataforma** para llegar hasta **Cissnei**.

›› Habla con ella y recolecta los cofres de la zona (3 en total) antes de volver a usar la plataforma para volver al punto de partida.

›› A continuación, recorre toda la calle hasta el siguiente portón y pulsa el interruptor para cruzar.

›› Al otro lado deberás salvar la partida y prepararte para pelear contra otro jefe, **Escorpión guardián**.

Consejo: Los mini-juegos, aunque opcionales, te permitirán desbloquear misiones secretas u obtener objetos únicos que no podrías conseguir de otra forma.

CAPÍTULO 8
¿El fin de Génesis?

›› Tras la escena, y como curiosidad, si te sitúas ligeramente al este del punto de guardado podrás mirar hacia el techo y comprobar que tu nueva mascota se está portando bien.

›› Sal de la iglesia y encárgate de los enemigos para, a continuación, empezar con los **preparativos** para construir el primer carrito de flores para **Aeris**.

›› Después de la charla con el chaval, deberás ponerte a buscar lo necesario. En primer lugar necesitas unas **herramientas**. Búscalas por la zona cercana a la iglesia.

›› Deberás examinar esas marcas brillantes del **suelo**. Además de las herramientas, encontrarás otras curiosidades, pero no te servirán para nada.

›› A continuación pon rumbo al mercado y examina el pedazo de **madero** partido que hay junto a la tienda de accesorios. Rápidamente vendrá un hombre a pedirte explicaciones por llevarte su madera y te hará una pregunta. Contéstale que un buen nombre para el **bar** sería **«El Séptimo Cielo»**.

›› Para conseguir los neumáticos deberás llegar hasta la **Avenida Loveless** (sal por la puerta sur del mercado y cruza los andenes) y preguntarle al tipo que está frente al **coche**. Te los regalará sin más.

›› Por último, el **manual** de instrucciones. Para localizarlo deberás volver a la zona de la **iglesia** (donde encontraste las herramientas) y buscar un poco más entre la basura. Cuando tengas todas las piezas, entra en la iglesia para montar el carrito.

›› Tras una serie de escenas, dile a **Kunsel** que «le quieres». Esto te permitirá explorar un poco más y completar algunas tareas opcionales.

›› Empieza por ir al parque cerca del mercado (el de la cita con **Aeris**, ¿recuerdas?).

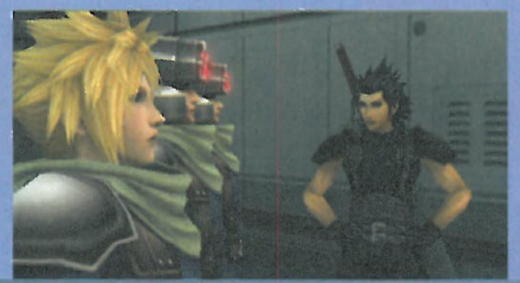
›› Allí, habla con la mujer del club



EXPIACIÓN DE ANGEAL

›› Todos los ataques de Angeal son bastante poderosos y difíciles de esquivar. Utiliza Barrera nada más comenzar el combate. La mejor estrategia es permanecer en los laterales del enemigo y atacarle sin parar, confiando en que tengas buena suerte con el OMD. No te coloques justo detrás de Angeal, porque su ataque de rayo te alcanzará de lleno y te hará polvo.
Vigila tu salud y sigue esta simple estrategia para acabar con tu enemigo sin problemas.


El nuevo amigo de Aeris la protegerá mientras Zack se dedica a recolectar piezas para el carrito de flores.


Tras la «marcha» de Angeal, Zack es el nuevo encargado de formar a los nuevos miembros de SOLDADO.


Parece ser que Cloud no lleva muy bien eso de viajar en cacharros voladores


Si te dejas liar por Aeris, acabarás construyendo hasta tres carritos de flores.

de fans de **Sefirot**. A continuación, vuelve a la plaza de la fuente en el **Sector 8** y habla con el niño que corretea.

» Vuelve a la **estación** de tren y habla con la mujer que está junto a la pared.

» Cuando te pregunte, selecciona la segunda opción. Después, vuelve a la plaza de la fuente y habla con la mujer del club de fans de **Génesis**. Selecciona la segunda opción cuando te pregunte y ve a hablar con la chica del callejón de la **Avenida Loveless**.

» Después, de nuevo, vuelve a hablar con la fan de **Génesis**.

» Tras toda esta vorágine de paseos, pon rumbo al edificio **Shinra**. Si hablas con la recepcionista de la izquierda descubrirás que **Zack** también tiene un club de fans (esto solo sucederá si hablaste con **Cissnei** en **Junon**).

» Lee el correo del club (si procede) y monta en el **ascensor** para ir a las dependencias de SOLDADO. Ve a la sala de reuniones y mira en la taquilla 6 para recoger un nuevo ítem.

» También deberás entrar dentro de la sala y hablar con el SOLDADO 3º clase para **desbloquear** nuevas misiones (que serán necesarias para conseguir los ítems para el segundo carrito de **Aeris**).

» Para conseguir lo necesario para el segundo carrito, necesitarás:

- Completar la misión 1-2-6 y hablar con el Capitán de Seguridad de **Shinra** en la **Avenida Loveless**. Recibirás un numero de la publicación mensual «El Artesano».
- Arrestar a los seis espías de **Wutai** del capítulo 6 para conseguir la «Madera de nogal».
- Hablar con el SOLDADO 3º clase de la sala de **reuniones** tras completar la misión 7-1-6 para recibir los «Neumáticos de primera».
- Por último, las Herramientas de Mitrilo. Te las dará el científico de la sala de exposiciones frente al mapa del mundo (sólo aparecerá si has completado las misiones entre la 2-1-1 y la 2-1-5, y sólo te dará el objeto completando la 2-1-6)

» Cuando hayas conseguido estos cuatro objetos deberías pensar en hacer el mini-juego de las **sentadillas** de la sala de entrenamiento (en la planta 49 del edificio **Shinra**), ya que los objetos que obtendrás te servirán para el tercer y último carrito de flores.

» Para continuar con la aventura, ve a la iglesia a buscar a **Aeris**. Tras una secuencia estarás de nuevo en el edificio **Shinra** y tendrás que volver a hacerle la pelota a **Kunsel** para volver con **Aeris**.

» Ve a verla hasta que estén listos los tres carritos. Asegúrate de haber completado todas las tareas alternativas y desbloqueado las misiones ocultas, ya que cuando le digas a **Kunsel** que estás listo para partir, no podrás volver a **Midgar**.

» Cuando estés listo, vuelve al edificio **Shinra**, sube hasta las dependencias de SOLDADO y dile a **Kunsel** que estás listo para marcharte.



ESCORPIÓN GUARDIÁN

» Este jefe puede resultar un problema si no tomas las debidas precauciones. Lo primero que deberás usar será Barrera y Barrera Mágica, si es que las tienes. En segundo lugar, nunca ataques de frente. Aunque lleves la Barrera, el cañón causará bastante daño. Mantente en los laterales a una distancia segura (para evitar su onda expansiva) y ataca con Electro+. Evita el láser de búsqueda, ya que si te alcanza sufrirás el ataque Cola Láser y no lo podrás ni esquivar ni bloquear.

CAPÍTULO 9
El adiós

» Al comienzo del capítulo habrás llegado a **Nibelheim**. Acércate a **Sefirot** y, tras la escena, vuelve a hablar con él.

» Ahora tendrás tiempo de darte una vuelta por el pueblo y completar algunas tareas extra.

» Habla con el niño que hay en la plaza, cerca de una casa. Te contará algo sobre las «7 maravillas». Escucha su historia.

- Maravilla 1: Examina la **torre** de agua en el centro de la plaza. Recibirás la materia Fénix (realmente es un OMD). Ve a hablar con el **niño** para contarle lo ocurrido y te hablará sobre la segunda maravilla.
- Maravilla 2: Entra en la **posada** y ve a la habitación del **segundo** piso. Examina el cuadro de la niña vestida de negro y vuelve a hablar con el crío de la calle. Te dirá que la niña, a veces, sale del cuadro. Vuelve a la habitación para examinar el cuadro y descubrir que la niña no está. A continuación, sube y baja las escaleras de la posada hasta que veas aparecer al **posadero**. Síguelo hasta el dormitorio sin acercarte a él demasiado. Tras una secuencia recibirás 2.000 guiles. Vuelve a bajar y subir las escaleras hasta que la niña vuelva a estar en el cuadro. Si lo examinas, recibirás una cantidad aleatoria de **dinero**. Por último, ve a hablar con el niño de las maravillas para que te cuente sobre la tercera.



El pueblo de Nibelheim, hogar de Cloud y Tifa, está a punto de ser testigo de las atrocidades de Sefirot.


Sefirot, Tifa y Zack posan para un lugareño emocionado por la visita de un héroe al pueblo.

- Maravilla 3: Sal de la plaza por el camino este. En la siguiente zona encontrarás un **cofre**. Hazte con él y utiliza la salida norte (comprueba tu mapa) hacia el **Monte Nibel**. Allí, avanza hasta la primera intersección y sigue hacia el este. Encontrarás tres cofres en este tramo. Cerca de los dos últimos te atacarán los monstruo-bomba de los que te habló el **niño**. Deberás matarlos rápidamente sin que ninguno de ellos explote para conseguir el «Fragmento de oro». Para ello, atácalos utilizando **Hielo+** y cuando comiencen a hincharse, utiliza tu espada para que vuelvan a su tamaño normal. Si se hinchan demasiado explotarán y perderás la recompensa. Cuando obtengas el «Fragmento de oro» llévaselo al chaval.
- Maravilla 4: Sal de la plaza por el camino norte, y en la siguiente zona, toma dirección oeste, hacia la **Mansión Shinra**. Deberás encontrar la combinación de la caja fuerte situada en la habitación al noroeste del segundo piso. La combinación de la caja fuerte es **aleatoria**, así que habrá que currárselo para conseguirla.
- Primer dígito: Ve al segundo piso e intenta entrar en la habitación del noreste. Está cerrada, pero podrás mirar por el ojo de la **cerradura**. Cuenta los libros que no estén en las **estanterías**. Los libros sobre la silla, en el suelo y en lo alto de la estantería cuentan.
- Segundo dígito: Ve al recibidor y mira por el ojo de la cerradura de la puerta al este. Deberás contar el número de «**calabazas** voladoras» que hay en la habitación. Presta mucha atención a las calabazas, ya que podrán desaparecer por unos segundos. Además, las de los bordes, si las hubiera, son muy difíciles de ver.
- Tercer dígito: Sube a la segunda **planta** y mira por el ojo de la cerradura de la puerta situada al oeste. Deberás contar el número de **Bobozanas** y latas que hay en la habitación. Las pociones **verdes** no cuentan.
- Cuarto dígito: De nuevo en el recibidor, mira por la cerradura de la puerta al oeste. Cuenta el número de sillas y presta atención a los bordes, ya que algunas apenas se verán.

» Con los cuatro dígitos en tu poder podrás abrir la caja fuerte y ver cómo un **Cactilio** sale «por patas» dejando atrás la materia **Corte Vital** en nivel Maestro.

» Después, ve a ver al chaval de las maravillas y dile que quieres ir a por la quinta, aunque realmente vamos a continuar con la aventura, ya que la quinta maravilla no se podrá resolver hasta más adelante.

» Habla con **Sefirot** cuando quieras continuar con la aventura. Una serie de secuencias te llevarán hasta el reactor de mako que hay a las afueras de **Nibelheim**.

» Tras la escena, antes de volver a hablar con **Sefirot**, sal del reactor y abre el cofre que encontrarás fuera. A continuación, vuelve a entrar y habla con **Sefirot** para enfrentarte a un jefe, **Borrador G**.

» **Cloud** ha resultado herido y **Tifa** deberá cargar con él. No te preocupes por ellos, no influirán en los combates. Salva la partida y pon rumbo a la posada (comprueba el mapa y ve siempre hacia el sur).

» Tras la secuencia de la posada, baja a la recepción para hablar con **Tifa**. A continuación sal al exterior y, tras hablar con **Aeris** por teléfono, pregúntale al chaval por la quinta maravilla si no lo habías hecho antes.

» **Cloud** ya estará esperándote fuera (otra vez con su casco puesto). Habla con él y síguele hasta la **Mansión Shinra**. Dentro, vuelve a hablar con él y síguele hasta el segundo piso. Ve al ala este y cruza la puerta (comprueba el mapa si no la ves).

» Abre la puerta que va hacia la **gruta** subterránea y recorre las escaleras para alcanzar el cofre al otro lado.

» Vuelve hasta el primer tramo de escaleras y localiza una **escalerilla** que baja por un hueco. Una vez abajo, examina las habitaciones al este y al oeste para abrir los cofres.

- Maravilla 5: Aprovechando que estás en esta zona, y si has matado a alguno de esos **lagartos** con tridentes, habrás observado (y si no, te lo decimos nosotros) que al morir dejan un ítem llamado «Llave del ataúd». Pues bien, si en la habitación del este abres el ataúd que queda más a la derecha, verás a **Vincent Valentine** durmiendo dentro... bueno, no le verás, pero está claro quien es ¿no?

» Si quieres poder hacer la sexta y séptima maravilla más adelante, deberás volver en este mismo momento a hablar con el **chaval**. Te contará sobre la sexta maravilla y te dirá que le preguntes más tarde. Si no vuelves ahora, no podrás completar nunca las dos maravillas que faltan.

» Después de hablar con el niño de las maravillas (si has decidido ir), vuelve a la cueva de la **Mansión Shinra** y cruza la puerta sur para llegar a la biblioteca.

» Tras una serie de escenas, retomarás el control de **Zack** dentro de la biblioteca. Vuelve a la habitación anterior para coger el **cofre**. Si intentas marcharte, otra serie de secuencias te llevarán hasta el incendio de **Nibelheim** (podrás coger un cofre que está justo detrás de **Zack**).

» Antes de hacer cualquier otra cosa, habla con el niño frente a la casa en


Sefirot empieza a darse cuenta del significado del Proyecto Jenova y no lo asume muy bien.


Cloud se recupera tras el incidente en el reactor de mako abandonado a las afueras de Nibelheim.

llamas si quieres completar la sexta maravilla.
- Maravilla 6: Deberás salvar a su **madre** sin poder ver por donde caminas y en menos de un minuto. La **ruta** que deberás hacer a la ida es: arriba, derecha, arriba, derecha, arriba, izquierda, arriba, izquierda, abajo, derecha, abajo y pulsar ⊗ para hablar con la madre. Para volver, es la ruta inversa: arriba, izquierda, arriba, derecha, abajo, derecha, abajo, izquierda, abajo, izquierda y abajo.

›› Tras la misión de rescate, el niño te dirá que ésta era la sexta maravilla y te entregará la materia **FUE Up++**.

›› A continuación, ve hacia el norte para ver a **Cloud** tirado en el suelo. **Sefirot** te estará esperando en el camino hacia el reactor.

›› Síguele hasta el reactor por el camino de la **montaña** (siempre hacia el norte) y, por lo que más quieras, utiliza el punto de guardado frente al reactor para salvar la partida y prepararte con lo mejor que tengas. Te espera un duro combate contra **Sefirot**.

CAPÍTULO 10
Volveremos a vernos

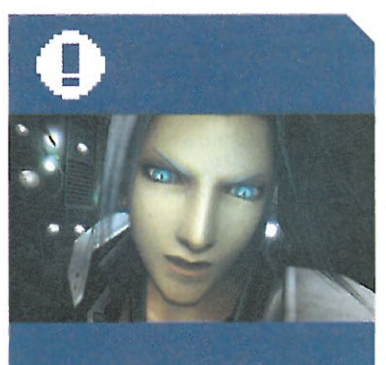
›› Examina el **cuerpo** del científico inconsciente para conseguir la llave del armario. Cruza la puerta de madera y entra en la biblioteca para conseguir 10.000 guiles de un cofre.

›› Vuelve a la sala anterior y sal por la puerta metálica. No te preocupes por **Cloud**, **Zack** le ayudará automáticamente.

›› Sal de las cuevas en dirección a la mansión. Dentro de ella, ve a la habitación donde estaba la caja fuerte y abre el cofre para encontrar una materia **Piro++**. En la habitación de enfrente, examina los dos armarios para encontrar 5.000 guiles y un uniforme de SOLDADO.

›› Baja a la primera planta, abre el cofre, salva la partida y sal de la mansión para entrar en el pueblo.
- Maravilla 7: Si completaste las seis anteriores, habrás recibido un correo del niño que te cuenta que el pueblo de **Nibelheim** es la Séptima Maravilla, y que ha dejado un tesoro escondido para ti en alguna parte. Ve a la zona noroeste de las afueras de **Nibelheim**. Encontrarás la materia **Muro** al lado de una valla, junto a las casas. Cógela y entra en **Nibelheim**.

›› Una vez en **Nibelheim**, sufrirás un ataque de un grupo de soldados que se quieren llevar a **Cloud**. Acaba con ellos antes de que el contador llegue a cero. Cada vez que elimines una **oleada** tendrás que alcanzar a **Cloud** para evitar que se lo lleven.



SEFIROT

›› Durante la primera parte del combate no te molestes en atacar a Sefirot por la espalda. Se teletransportará y te devolverá el ataque. Utiliza hechizos desde una distancia segura o la materia Corte Vital.
Si usas hechizos, ojo con las invocaciones de materia de Sefirot ya que son elementales y podrías llegar a darle puntos de salud con tus hechizos.
Durante la segunda parte del combate repite la estrategia, pero no dejes que Sefirot te tire de la plataforma.

›› Tras los combates volverás automáticamente a la **Mansión Shinra**. Si ya cogiste el uniforme de SOLDADO, se lo pondrás a Cloud automáticamente y volverás al pueblo. Si no cogiste el **uniforme**, ve a la habitación que está enfrente de la de la caja fuerte. Si no tienes la llave del armario, deberás bajar hasta el laboratorio y quitársela al científico inconsciente.

›› De vuelta en **Nibelheim** volverás a ser atacado. Acaba con tus enemigos y sal del pueblo para iniciar un mini-juego.

MINI-JUEGO DEL FRANCOTIRADOR

›› A medida que avances por el sendero, irás encontrando patrullas de robots de **Shinra** y, curiosamente, junto a cada patrulla habrá un rifle de **francotirador** que podrás usar para acabar con esas patrullas.

›› En función de donde aciertes al **robot**, le harás mas o menos daño. Si acabas con él, sumas un punto, y si se escapa, perderás parte de la recompensa.

›› Cuando llegues a la playa, recoge tu recompensa, salva la partida y acércate a la **orilla**. Una serie de secuencias te llevarán directamente a enfrentarte contra el siguiente jefe, **Aniquilador G**.

›› Tras el combate y un paseíto, aparecerás en **Gongaga**, pueblo natal de **Zack**. Cuando recuperes el control, comprueba el mapa y ve hacia la zona noreste del mismo.

›› Habla con el tipo para poder usar tu **espada** y abrir los cuatro cofres de la zona. Dos de ellos tendrán una «sorpresa» en el interior, pero no será nada de lo que te debas preocupar. Acaba con el enemigo y quédate con el objeto.

›› A continuación, ve hacia el sur, para


Uno de los mini-juegos te llevará hasta la tumba donde duerme Vincent.


El otro mini-juego te mostrará a un Cactilio encerrado en una caja fuerte.


Zack pierde la noción del tiempo tras caer preso de Hojo. Lo que él piensa que han sido unos días, en realidad han sido cuatro años.


Éste es el instante que une la historia de Cloud en Crisis Core con la de FF7. Tendrás que verlo tú mismo para descubrir qué sucede.

PSP

salir a las afueras de **Gongaga**. Más adelante encontrarás un punto de guardado y un **cofre**. Salva la partida y ve hacia el pueblo para encontrarte con **Cissnei**. Tras la escena, coge dos cofres más de esta zona y ve hacia las **colinas** (al este).

» Recorre todo el sendero para terminar luchando contra un par de clones de **Génesis**. Tras una desconcertante secuencia, tendrás que desandar el camino para llegar hasta **Cloud**.

JEFE:
Hollander

» Comienza el combate utilizando **Muro** o **Barrera** para protegerte. Hagas lo que hagas, no dejes que su ataque **Aliento Funesto** te alcance. Te privará de todos los estados positivos y te añadirá los negativos (y quedarte sin OMD en esta batalla puede ser un problema).

» Salvo **Misil Dimensional**, que no se puede esquivar, el resto de ataques son poca cosa. **Hollander** da algunos golpes sin causar mucho daño e invoca de vez en cuando una especie de gusanos.

» Para los gusanos, utiliza algún hechizo poderoso que alcance a varios a la vez. Para **Hollander** tu espada o la materia **Corte Vital** serán una buena medicina.

CAPITULO 11
Héroes

» Ve hacia el norte y entra por el boquete del suelo en la próxima zona. Tras otra breve **escena**, ve hacia el este.

» En la siguiente zona podrás salvar la partida y coger los cuatro cofres de la zona. Los ítems te harán falta para continuar más adelante.

» El primer cofre se encuentra en tu **camino**, no tiene pérdida.

» El segundo lo encontrarás al norte, en lo alto de una pequeña **colina**.

» El tercero está en una **cueva**, justo al lado de la base de la colina del cofre anterior.

» El cuarto y último está hacia el **oeste** en el camino principal (si miras el mapa, queda a la izquierda de la intersección que hay al sur).

» Con los cuatro cofres en tu poder, ve a la zona de **El Lago del Olvido**. Allí encontrarás los tres últimos cofres que necesitarás para completar el juego.

» Uno de ellos lo encontrarás un poquito hacia el este desde la entrada.

» El otro, hacia el oeste, también desde la entrada (ambos podrás verlos si giras la cámara).

» El tercero lo encontrarás al norte, muy cerca del punto de guardado.

» De nuevo, ve a la sala central y ábrete paso hasta el **Portal del Adiós** (es la primera sala donde estuviste).

» Baja a la zona inferior. Salva la partida y prepárate para el combate final. Cuando estés listo, examina el **altar** que hay en el centro de la sala.

JEFE:
Regicida G

» El combate no es mucho más difícil que la última vez que te enfrentaste a este **engendro**. Si bien, ahora es mucho más poderoso, por lo que tendrás que tener más cuidado. En especial con sus hechizos.

» Si **Tri-Electro++** te golpea de lleno, lo pasarás mal. Procura utilizar **Muro** o **Barrera** al comenzar el combate y corre en círculos alrededor del monstruo hasta que lance uno de sus ataques. En ese momento tendrá la guardia baja y podrás atizarle con **Corte Vital**, o algún hechizo de máximo nivel.

» Tras el combate, podrás volver a prepararte y salvar la partida por última vez.

!



GÉNESIS AVATAR

» Quizás lo peor de este combate no sea su dificultad, sino su duración. La estrategia es bien sencilla. Comienza utilizando Barrera o Muro. Cuando la espada de Génesis esté clavada en el suelo, atácala por detrás (para causar daño crítico). Si Génesis invoca a sus monstruitos, encárgate de ellos primero y luego sigue atizando a la espada.

Cuando Génesis retire la espada aléjate todo lo que puedas y cúrate. En función del ataque que realice podrás esquivarlo, bloquearlo o será una secuencia. En cualquier caso, si te has curado a tiempo, estarás protegido.



GÉNESIS

» Igual que en el combate anterior, utiliza Barrera o Muro al inicio del combate. Génesis estará muy perjudicado a estas alturas y no se moverá con fluidez. Aún así, sus ataques son muy poderosos y rápidos, por lo que es aconsejable bloquearlos en vez de tratar de esquivarlos.

Ataca utilizando Corte Vital o un hechizo de tercer nivel. Si intercalas los ataques con hechizos de curación éste último enemigo no te durará demasiado.

playstation® revista oficial-españa

PS3

A las dificultades habituales que conlleva ser un agente secreto, Bourne le añade alguna más. La primera es no saber absolutamente nada acerca de su identidad, y la segunda es ver que la gente que le ha creado quiere matarlo. No obstante, él no está preocupado ya que, a pesar de los contratiempos, tiene esta completa guía en sus manos.

La conspiración Bourne

guía
La conspiración Bourne

PS3

LO BÁSICO

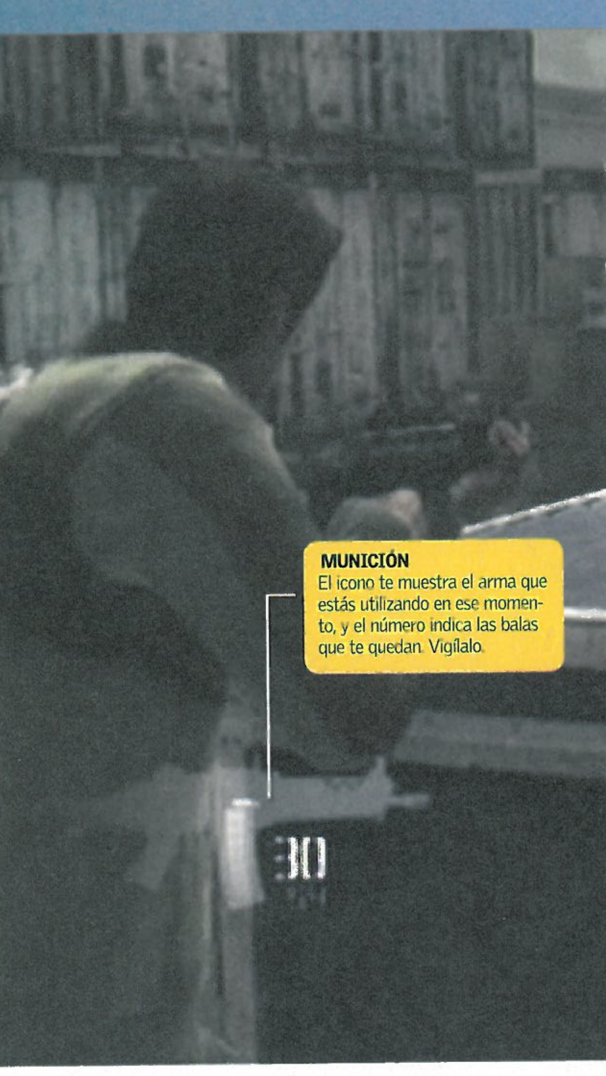
Bourne no recuerda quién es, pero sí cómo se lucha. ¿Y tú? ¿lo sabes? Si no, va a ser mejor que aprendas bien todo lo básico antes de empezar la aventura.

EL INSTINTO BOURNE La cabeza de Bourne es un radar en sí misma. Cuando pulses el botón ◎ activarás el instinto de Bourne. El tiempo se ralentizará y tú podrás saber dónde se encuentran todos tus objetivos. Además hará brillar los objetos importantes para que los veas mejor.



LOS PASAPORTES Están ocultos a lo largo y ancho de todo el juego, depositados en los más insospechados lugares. En esta guía te contamos cómo encontrarlos todos, lo cual te permitirá después obtener nuevos extras en el menú inicial y, por supuesto, te producirá la satisfacción que sólo alcanzan aquéllos que pueden decir: «me acabé el juego al 100%». La mayoría suelen estar tirados en el suelo o encima de alguna mesa.





MUNICIÓN
El icono te muestra el arma que estás utilizando en ese momento, y el número indica las balas que te quedan. Vigílalo.

MOVIMIENTOS DE DERRIBO



MANO A MANO
Dependiendo de la situación y del entorno pueden ser muy diferentes. Tal vez estampes la cabeza de tu rival contra la pared, o le pongas de escudo para bloquear balas.



EN CARRERA
No vas a tener muchas ocasiones a lo largo de juego para realizar uno de estos, no obstante merecen la pena para matar un enemigo sin perder un solo segundo.

CONSEJO: En los combates no te preocupes con hacer mucho daño con tus golpes. Céntrate en que impacten al rival para aumentar tu medidor de adrenalina. Una vez lo tengas cargado realiza movimientos de derribo, que son los que de verdad hieren al rival.

El radar, en principio sólo te muestra un mapa vacío. Sin embargo, cada vez que actives tu instinto Bourne aparecerán en él todos tus objetivos, enemigos y te indicará además dónde se encuentran las cajas con munición para recargar tus armas. Vas a tener que mirarlo muchas veces a lo largo de tu misión.



DISPARANDO
Cuando estés armado y tengas lleno un nivel de la barra de adrenalina podrás hacer un derribo con pistola, metralleta o lo que sea. Muy útiles, ya que matan de un tiro.



SIGILOSO
Para estos no hace falta adrenalina. Simplemente camina despacio hacia tu enemigo y pulsa ◎. Así acabarás con él rápidamente sin que nadie más se de cuenta.



MULTIPERSONA
Cuando haya dos o más enemigos trabados en combate cuerpo a cuerpo contra ti, pulsa ◎. Si tienes varias porciones de adrenalina rellenas harás varios derribos.

HABILIDADES DE BOURNE



COMBATIR CUERPO A CUERPO

Son tres botones: ⊗ para defender, ◎ para el golpe normal y △ fuerte. Si los mantienes puedes dar patadas.



DISPARAR

Pulsando L2 Bourne sacará su arma y con una ligera pulsación de este mismo botón irá cambiando entre una y otra según las que tengas en ese momento. Para disparar pulsa R1.



CUBRIRSE

El ser un personaje de videojuego no hace a Bourne invencible. Para salir airoso de los tiroteos deberás cubrirte pulsando ⊗ tras un objeto cualquiera que sirva de cobertura.



ACCIONES VARIADAS

En ciertos momentos del juego puedes pulsar ⊗ para que Bourne realice ciertas acciones, como abrir un candado, piratear un ordenador, activar un panel para abrir una puerta, etc.


En este callejón y contra este tipo tiene lugar el primer combate del juego. Te servirá para aprender los controles básicos.


Huir de este helicóptero va a ser una constante en la segunda misión. Cuando esté cerca de ti corre lo más rápido que puedas.

La Conspiración Bourne se divide en once misiones. A lo largo de esta completa guía te diremos cómo superar cada una de ellas y cómo lograr todos los pasaportes que se encuentran ocultos por los diversos escenarios del juego.

Misión 1

» Comienza a andar y pulsa Ⓐ para activar el instinto Bourne. Gracias a él podrás ver la ubicación de tu objetivo y, de paso, el primer **pasaporte** del juego tirado en el suelo delante de ti.
Al entrar en el callejón tendrás tu primer combate. Nada serio, simplemente aprende cómo se lucha en este juego. Sigue recto y entra en el **bar**. Acaba con todos, vuelve a salir y pulsa el botón que se te pida para completar la secuencia. **Persigue** a quien te está disparando, completa otras dos secuencias más y sube las escaleras.

» Arriba te espera un enemigo con una porra. **Cúbrete** para que no te haga mucho daño y contraataca.
Tras una explosión tendrás que realizar un derribo en carrera. Mantén pulsado ◎ y corre con R2 hacia tu objetivo. Sube las escaleras y sigue por los pasillos. Al final te espera **O'Connor**. Pégale hasta que huya por la azotea. Después persíguelo y acaba con él.

Misión 2

» Acércate a tu enemigo y pulsa ◎ para liquidarlo por detrás. **Desenfunda** tu arma, mata al del fondo y sigue recto. A continuación **escóndete** tras una caja y asómate con L1 para dar cuenta de otro soldado más.

» Tras la escucha por el *walkie* verás un civil. No lo mates con la **pistola**; túmbalo en cuerpo a cuerpo. Bordea la cabaña para recoger el primer **pasaporte** y después entra en ella para recoger munición. Sal de la casa, ve a la izquierda pasando por la **verja** que se acaba de abrir y avanza por los muelles. Cuando el **helicóptero** comience a disparar ve corriendo al bote para huir. No obstante, mientras vas hacia dicho barco por el muelle puedes recoger el segundo **pasaporte** situado en un pequeño recoveco a la izquierda. Salta hacia el bote, completa la secuencia y sigue corriendo por el **muelle**. Al final de éste hay otra caja con munición. Ábrela y sigue corriendo hacia la derecha. Haz explotar el **tanque** de propano para destruir las cajas y poder pasar.

» Salta al siguiente barco y completa una secuencia más. Finalmente continúa con tu carrera, explota un nuevo tanque, **dispara** a tus enemigos y cumple con la última de las secuencias.

» Mata a otro enemigo y antes de subir las escaleras gira a la izquierda para recoger el tercer **pasaporte**, que está tras una caja. Sube, ahora sí, las escaleras y corre para que no te mate el helicóptero. Finalmente llegarás a un **almacén** y te enfrentarás a **Solomon**.

» Seguidamente abre la verja, ve por el pasillo y sal al exterior. El **helicóptero** está disparándote de nuevo, así que corre a la **caseta** más cercana para coger más **munición**, avanza por el muelle y dispara al tanque de gas sobre la cubierta del barco. Por fin has acabado con el dichoso helicóptero.

» Abre la puerta de la verja y observa la escena protagonizada por **Solomon** y dos de sus hombres. Cuando se vayan coge el cuarto **pasaporte** del suelo y ve a la derecha tumbando a quienes te salgan al paso. Al final del camino dos enemigos te dispararán desde lejos. Ponte a cubierto y utiliza la **pistola** para dar cuenta de ellos. Entra en el **almacén del fondo**.

» Una vez dentro, una granada de humo caerá a tus pies y serás embos-cado por varios hombres. Acaba con ellos, coge la munición del contenedor y sal nuevamente del almacén. Ve a la derecha primero para coger el quinto **pasaporte** tras una caja.

» Sube las escaleras para entrar en otro almacén. Aquí te verás envuelto en un tiroteo. Mata a todos tus enemigos y baja las escaleras para recoger otro **pasaporte** más, que está escondido tras el último de los tres **bloques** metálicos que verás alineados.

» Sube, sal por la otra puerta y abre la verja para llegar al **desguace**. Cuando veas la caja con munición, busca el séptimo **pasaporte** junto al coche negro de al lado. Avanza hasta encontrarte con un nuevo tiroteo. Esta vez se te da la oportunidad de hacer un derribo con tu pistola pulsando ◎. Baja por unas escaleras, abre el **candado** para llegar a la siguiente zona y tras un can-



SOLOMON

» Que no te engañe su envergadura, ya que no es tan fiero como parece. El truco es el mismo para éste y para todos los jefes. No te obceques, porque hay momentos en los que no se le puede pegar. Espérale protegido a que ataque él. Una vez lo haya hecho, contraataca tú con algún combo. Sigue este procedimiento para llenar tu barra de adrenalina y poder hacer movimientos de derribo. Si realizas uno cerca del destornillador, Bourne lo utilizará como arma para golpear a Solomon y hacerle más daño.


Al principio de la tercera misión podrás calentar tus puños, ya que Solomon lanzará a toda su gente alocadamente sobre ti


En la tercera misión, corsos y hombres de Wombosi escenifican lo que es el ambiente de un cierre en PlayStation Revista Oficial.

dado más estarás en un **embarcadero** con una pequeña caseta en el centro. Recoge el octavo **pasaporte** a la izquierda de dicha caseta. Bordéala ahora por la derecha y avanza hasta que te den una nueva misión: abrir las válvulas de combustible. Recoge el noveno **pasaporte** tirado en el suelo del muelle, tras otra caja, y regresa para entrar en la caseta que alberga el ordenador. Al acercarte te atacará un enemigo con una **escopeta**. Acaba con él y hazte con su arma. Entra en la caseta y utiliza el ordenador.

» Ahora tienes **dos minutos** para huir. Acaba con todos los soldados utilizando tu nueva arma hasta la secuencia en la que los tanques explotan. Esto te da sólo 35 segundos para escapar. Recoge el último **pasaporte** tras la caseta y huye hacia el barco.

Misión 3

» El nivel comienza con unas cuantas peleas; primero contra los hombres de **Solomon** y luego contra él mismo. Tras vencerle vivirás un *flashback*: la misión propiamente dicha.

» Mata a tus enemigos y sal por la puerta. A continuación, entra en la habitación de la izquierda para desactivar las **alarmas**. Tras salir por la única puerta posible llegarás a la sala del submarino. Hazlo bajar con el panel del centro y varios **guardias** vendrán a por ti. Mátalos y ve a la habitación de la que salieron para coger un **pasaporte** del suelo. Sal después por la puerta que hay a la derecha de la sala y sube las escaleras. En la sala de arriba hay otro panel para sumergir el **submarino** en el agua. Tras esto, sal por la siguiente puerta y ve por los pasillos. A tu izquierda tienes la cocina, no obstante, entra primero en el almacén de enfrente para recoger el segundo **pasaporte**. Entra ahora en la cocina y avanza a la siguiente sala. Sal después a un largo pasillo llenísimo de enemigos y ve por él mientras machacas soldados. Al final entra en el camarote de la izquierda para coger el tercer **pasaporte** y sal por donde pone «exit».

» Ahora parece que el camino está bloqueado. Para solucionarlo **dispara** al panel de electricidad que hay junto a ti. Así abrirás la puerta y llegarás a un pasillo muy similar al anterior. Haz limpieza como es habitual y entra en el camarote izquierdo para obtener otro **pasaporte** más. Prosigue por las escaleras. Tras pasar por el bar verás una escena entre los corsos y los hombres de Wombosi. Cuando se vayan entra en la habitación, coge el quinto **pasaporte** y sal por la puerta. Sigue hasta la cubierta. Llegarás al lugar de aterrizaje del helicóptero. Mata a todos los enemigos, recoge munición de la caja, el sexto **pasaporte**, a la derecha de ésta, e inutiliza el helicóptero.

» Tras la secuencia, mata a los tipos que te están disparando y entra por la puerta grande. Dentro hay más enemigos. Cúbrete tras las mesas de la derecha, acaba con todos y coge el séptimo **pasaporte** que está a tu lado. Sube después por las escaleras y sal de nuevo al exterior hasta llegar a la piscina. Cuando la hayas vaciado de matones coge el octavo **pasaporte** y ve por la puerta del fondo.

» Al entrar recibirás por radio un aviso para que descargues cierta información de un **ordenador**. Ve por la puerta que tienes enfrente hacia un pequeño despacho, descárgate los datos. Pulsa ◎ para ver tus objetivos y dirígete hacia donde te marca. En tu camino puedes entrar un una pequeña sala a la derecha para hacerte con el noveno **pasaporte**. Sigue recto y serás atacado por el general. No es un jefe propiamente dicho, pero sí un enemigo que aguanta varios derribos. Una vez lo liquides entra en su despacho para coger su arma, necesaria para acabar la misión.

» Sal a la cubierta y avanza hasta la puerta bloqueada. Dispara al panel de la izquierda para abrirla y poder subir las escaleras. Una vez arriba, recoge el último **pasaporte** en el pequeño hueco de la pared derecha y sal para enfrentarte con Solomon otra vez. Mátalo para acabar este nivel.

Misión 4

» Camina hasta llegar al garaje, mata a todos tus enemigos y desciende por las rampa hasta el tercer piso. Una vez en él, coge el primer **pasaporte**. Sigue hacia donde el radar te marque tus objetivos y finalmente verás una escena en la cual **Divandelen** escapa del furgón. A continuación acaba con los soldados que hay a tu alrededor. Uno de ellos dejará caer un rifle de asalto. Hazte con él y sal al exterior. Una vez estés junto a la puerta de salida del garaje coge el segundo **pasaporte** junto a la barricada y unos coches aparcados.

» El exterior del aparcamiento se encuentra en un estado de guerra abierta y de caos total. Mata a todos los soldados que haya por allí; que son muchos, ve a una esquina del extremo izquierdo de la calle para coger el tercer **pasaporte** y entra por la puerta a la terminal del **aeropuerto**.

» Una vez en el aeropuerto sube por las escaleras mecánicas y dispara a los dos soldados. Sigue recto y mira a tu derecha para coger el cuarto **pasaporte**



Consejo: En los combates con los jefes no ataques sin control. Mantente protegido y golpea cuando se te presente la ocasión.


Al principio podrás demostrar tus dotes como macarrilla de bar en varias peleas.


Desde este ordenador Bourne puede abrir las válvulas en la segunda misión del juego.


La pista de despegue del helipuerto está repleta de enemigos armados.


¿A ti te gusta que te disparen? ¿no, verdad?, pues a los civiles de La Conspiración Bourne tampoco. Así que déjalos tranquilos.


La embajada está repleta de marines por todas partes. Ten cuidado porque si te cogen te arrestarán y la misión acabará.

en los teléfonos públicos. Continúa y agáchate tras la mesa para protegerte de los soldados. Una vez se hayan ido, sigue tu camino.

» Pelea contra otros tres enemigos junto a la escalera mecánica. Ahora, antes de descender, coge el quinto **pasaporte** tras la barricada de la derecha. Baja por las escaleras y mata a todos los soldados que haya. Sigue recto hasta que otro enemigo te asalte. Despáchalo en combate cuerpo a cuerpo y dispara al resto. A continuación, ve hacia las **tiendas**, concretamente hacia la última de la izquierda para recoger el sexto **pasaporte** tras un pequeño mostrador. Después de esto mira los objetivos de tu radar y sigue tu camino hasta la salida.

» Dos terroristas te van a asaltar atravesando el cristal. Derríbalos y sal por la **ventana** por la que ellos han venido. Dispara a los enemigos que hay en la siguiente sección y entra. Allí puedes coger el séptimo **pasaporte** detrás de un mostrador. Finalmente llegarás a una escalera mecánica con tres hombres esperando para darte una dolorosa bienvenida. Mátalos y desciende por la escalera; así llegarás al **andén** del tren. Acaba con todos los enemigos que hay allí. Son muchos, así que mantente siempre a cubierto. Tras esto, ve hacia el **tren** y completa la secuencia para subirte en marcha.

» Avanza por los vagones eliminando a todo aquel que ose atacarte y salta de uno a otro a través de los **cristales**. En el quinto vagón puedes obtener el octavo **pasaporte**, antes de enfrentarte con el capitán de la guardia de **Divandelen**, el cual no te dará demasiados problemas para seguir.

» Tras la escena, ve por las **vías** liquidando a tus enemigos. Finalmente llegarás a un espacio al aire libre con una escalera a tu izquierda. Antes de subirla continúa recto por la vía para coger el noveno **pasaporte** de un recoveco. Obviamente, mantente alerta y ten cuidado de no ser arrollado por el tren. Sube, ahora sí, por la escalera y continúa matando como tu bien sabes. Habrá un momento en que veas una furgoneta blanca delante de un almacén. Si entras en él puedes coger **el último de los pasaportes**. Sigue por tu camino hasta llegar al avión para enfrentarte con **Divaldelen**.

Misión 5

» Tras acabar con los marines sal corriendo por la puerta. En éste momento comienza una cuenta atrás. Sube por las **escaleras** y sigue moviéndote hasta llegar a la puerta de seguridad, que se está cerrando. Pulsa el botón correspondiente para pasar por debajo. Sigue corriendo y tras doblar la esquina tendrás un combate con un soldado. Túmbalo y coge el **pasaporte** de la habitación a tu izquierda.

» Pasa por la puerta y sube las escaleras. Avanza por el pasillo, gira a la izquierda y acaba con el marine que vendrá por la puerta. Tras esto coge el segundo **pasaporte** del banco. Sube a continuación las escaleras y después de la escena abre la puerta. Ahora tendrás que verte las caras con un oficial. Acaba con él en combate **cuerpo a cuerpo** del modo habitual.

» Sal de la oficina, dará comienzo una cuenta atrás de dos minutos. Ve hacia el balcón, pero no sin antes coger el tercer **pasaporte** de tu derecha. Una vez fuera salta de **cornisa** en cornisa. Tras la secuencia de acción con los dos marines trepa por el poste y avanza agarrado al cable. Al llegar al otro lado combate con un marine más para dar lugar a otra secuencia de video. Escapa ahora de los francotiradores.

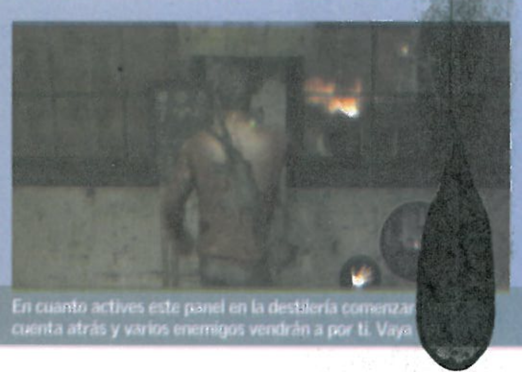
» Baja pasando por el hall hasta la habitación con el cartel «083 Server Room.» Entra para coger el cuarto **pasaporte** y activa el panel. Empezará otra cuenta de dos minutos. Acaba con el marine que entrará y regresa por las puertas que estaban cerradas. Haz un **derribo en carrera** sobre el marine que patrulla y corre hasta ver dos nuevas secuencias, hasta la siguiente habitación. Acaba con el marine y coge el quinto **pasaporte** junto a la mesa. Corre de nuevo y observa cómo los marines vuelan la puerta. Mátalos y

Consejo: Para destruir el carro de combate protégete de sus disparos tras la estatua de la plaza y dispara a sus tanques de gasolina cuando te sea posible.



DIVANDELEN

» Este jefe es bastante sencillo, al menos en un principio; más concretamente hasta que saca su cuchillo. Cuando lo haga, debes centrarte más que nunca en defenderte con ⊗, puesto que un golpe con éste resulta muy doloroso. No ataques hasta que estés bien seguro de impactarle. De lo contrario le facilitarás mucho sus contraataques. Por cierto, no uses mucho las patadas, puesto que se tarda mucho en armar la pierna y, como hemos dicho antes, te convertirás un blanco fácil para su gran cuchillo.



En cuanto actives este panel en la destilería comenzar [illegible] cuenta atrás y varios enemigos vendrán a por ti. Vaya [illegible]



El combate contra Castel es muy duro. Si te aproximas a la mesa puedes coger el boli para hacer un derribo francamente curioso.

continúa. El camino hasta el final ya no tiene pérdida.

Misión 6

›› Dispara a tus objetivos con el rifle. Acto seguido tendrás que huir. Sal de la habitación y dirígete hacia el **baño**. Serás atacado por tres policías; mátalos y sigue corriendo. Al entrar en el aula recoge el **pasaporte** delante de la pizarra. Prosigue y tras la secuencia del tablón llegarás a una sala con un guardia vigilando por los monitores. Elimínalo y coge una escopeta. Varios soldados comenzarán a dispararte desde el **ventanal**. Derríbalos, ve hacia el laboratorio y sal por la puerta de enfrente. No obstante, si sales primero por la izquierda puedes coger el segundo **pasaporte**. Ve a la sala de proyecciones y sal a la terraza, donde tendrás un combate con un jefecillo.

›› Entra en el edificio por la puerta y baja las escaleras. Coge el tercer **pasaporte** tras una mesa. Sigue hasta el patio y cúbrete, ya que tendrás que disparar a numerosos enemigos. Tras esto vendrá un **carro de combate**. Dispara a sus tanques de **gasolina**.

›› Antes de abandonar la plaza ve a un pasillo que sale de una de las esquinas de ésta para recoger el cuarto **pasaporte**. Sal por la puerta con el cartel «Biblioteka» y en la siguiente habitación coge otro **pasaporte** bajo una mesa que verás.

›› Cuando llegues a la biblioteca sube a la segunda planta. En una esquina de ésta tienes el sexto **pasaporte**. Una vez tengas este piso limpio vuelve a bajar por las escaleras para activar el panel que abre la puerta de salida. No te olvides, eso sí, del séptimo **pasaporte**, situado a la izquierda.

›› Esquiva el disparo del francotirador pulsando el botón indicado y acaba con él desde lejos mientras te cubres tras la furgoneta. Desde tu posición ve al sudeste para hacerte con otro **pasaporte**, que descansa encima de un banco. Ve a por tus siguientes objetivos liquidando terroristas y francotiradores varios por el **camino**. Cuando llegues al segundo tramo del parque coge el noveno **pasaporte** en su esquina noreste, junto a un muro.

›› Ve hacia la **fábrica**, sube la escalera mecánica y entra. Una vez en su interior corre a refugiarte tras la barra del bar y comienza a disparar a tus enemigos que vienen de la habitación de enfrente. Cuando estén muertos coge el último **pasaporte** junto a ti y ve a la habitación desde la que te atacaban para activar el **panel**. En cuanto lo hagas se activará una cuenta atrás y muchos enemigos vendrán hacia ti. Mátalos y ve a la **segunda planta**. En ella limítate a correr hacia la ventana. No te preocupes por los que haya rondando; el fuego se ocupará de ellos. En cuanto llegues al final, Bourne **saltará** para salvar su pellejo.

Misión 7

›› Se trata de una misión corta pero no por ello fácil. Tienes que combatir cara a cara con **Castel**. Se trata de la mítica pelea de El Caso Bourne. Castel pega mucho y muy rápido, por lo que tendrás que bloquearle muchísimos golpes. La **estrategia** es la d[illegible] defiende y contraataca c[illegible]gas la oportunidad hasta t[illegible]nte **adrenalina** como para h[illegible]rribo. Por supuesto con u[illegible] bastar. Tras hacer esto var[illegible]eces él sacará un **cuchillo**, de mod[illegible]ue debes ser más cauteloso aún, puesto que cuando te dé te hará más daño. Si te acercas a la mesa en el momento del derribo puedes utilizar un **bolígrafo** tal y como se veía en la película.

Misión 8

›› Ahora estás en **París**, y es que con Bourne las agencias de viajes cuadran sus cuentas anuales. Toda la misión es en coche. No hay mucho que explicar. Fíjate en el radar para ver tus objetivos y dirígete a ellos. Si durante tu recorrido vas derribando **obstáculos** llenarás tu barra de adrenalina, que te permitirá utilizar tu **instinto** para ralentizar el tiempo cuando lo necesites.

Misión 9

›› Antes de nada, métete por el pasillo de detrás y recoge el primer **pasaporte**. Ve al fondo y trepa por el **canalón**. Al llegar arriba mata a los guardias y baja por la escalera. Haz lo mismo con los siguientes y sube la escalera de la derecha. Arriba, al fondo, tienes que abrir un **candado** para entrar en la siguiente habitación, en la que verás al asesino noqueando a un hombre. Haz tú lo propio con los que salgan y abre otro candado.

›› Baja por las escaleras de la izquierda coge el **pasaporte** tras una estatua y continúa. No olvides mirar tu objetivo en el radar si te pierdes. Al llegar a un andamiaje coge el tercer **pasaporte** a su izquierda. Sube por la estructura y después avanza agarrado al canalón del techo. Abre el candado de la siguiente puerta, coge el **pasaporte** junto a las macetas y avanza para enfrentarte con el asesino. Tranquilo, es un jefe sencillo.

›› Tras esto sigue adelante abriendo los **candados** que te molesten hasta

Divaldelen huye de ti montado en metro. La escena soñada por Gallardón.



Tras derrotar a Castel en combate, Bourne se lanza a su cuello como un león.



En la octava misión puedes subir la barra de adrenalina si derribas obstáculos con el coche.



Consejo: En la octava misión utiliza tu instinto Bourne para ralentizar el tiempo y poder esquivar así mejor los coches que vienen de frente y ver los objetivos.



El profesor te hará la vida imposible en la novena misión. Ante tal rifle y tal puntería sólo queda una opción: ¡correr mucho!



El combate contra Manheim es muy disputado. Si haces un derribo cerca de la pala puedes rompérsela en la cara.

que Bourne pase por un tubo de ventilación. Al salir de él baja las escaleras y recoge el quinto **pasaporte** tras la grúa. Abre las cajas hasta ver la secuencia de video.

» Mata a todos tus enemigos y sube por la escalera. Retrocede un poco para coger el sexto **pasaporte** y sube por el siguiente tramo de escaleras.

» Dispara a los soldados del balcón y sube. Baja ahora otras escaleras y coge el séptimo **pasaporte**. Unos soldados volarán la puerta. Ve por ella hasta ver un tiroteo. Cuando acabe, los ganadores se volverán contra ti. Derrótalos y entra por la galería.

» Sube las escaleras y antes de la puerta coge el octavo **pasaporte** de la pasarela de la izquierda. Sal ahora y resuelve el combate cuerpo a cuerpo.

» A continuación tendrás que batirte con un jefecillo. Cuando les derrotes, ve por la otra puerta, sigue recto, mata al del balcón y baja por las escaleras. Tres enemigos más vendrán a por ti. Abátelos y busca en la salita de la izquierda el noveno **pasaporte**. Pasa por la puerta doble, baja matando las escaleras hasta ver dos francotiradores. que guardan el último **pasaporte**.

Misión 10

» Ve hacia el mueble que hay junto a la ventana y haz que Bourne lo empuje para taparla. Tras esto dirígete a la cocina, coge el primer **pasaporte** a tu derecha y haz lo mismo con el siguiente mueble. Finalmente, hazlo de nuevo en la última habitación.

» Marie te dirá que hay una **escopeta** en la casa. Sube las escaleras y cógela de un armario en la habitación del fondo. Al salir entra en la sala de enfrente para hacerte con el segundo **pasaporte** tirado tras una encimera.

» Sal de la casa y en el patio cúbrete para no ser acribillado por el **francotirador**. Ve moviéndote poco a poco para llegar a las coberturas y en cuanto tengas ocasión dispara al tanque de **propano** del fondo para distraer a tu enemigo. Tras la secuencia, ve a la izquierda y sube las escaleras exteriores de la casa para coger el tercer **pasaporte**. A continuación ve al siguiente tramo del patio y en cuanto veas una furgoneta blanca que explosiona recoge otro **pasaporte** más junto a ella. Sigue moviéndote hasta la siguiente **cobertura** y acércate al camión del fondo todo lo que puedas para disparar a su tanque de **gasolina**. Hecho esto, pasa bajo el arco de piedra y resuelve la secuencia en la que deberás pulsar tres botones. Corre hacia el granero de cobertura en cobertura y cuando veas que el francotirador hace volar un coche ve por el camino de la derecha, coge el último **pasaporte** y entra en el granero para enfrentarte con el profesor.

Misión 11

» Mata al soldado, deslízate por el **cable** y completa una nueva secuencia. Tras esto coge el primer **pasaporte** y salta al tejado. Trepa por el panel de la luz, mata al soldado que porta una pistola y coge su arma. Finalmente, salta al siguiente tejado, coge el segundo **pasaporte** en una esquina tras de ti y ve recto escondiéndote de los francotiradores. Entra en el edificio por el ventanal.

» Tras la secuencia con **Conklin** tienes que escapar por las escaleras. Simplemente ve bajando y matando. Al final tendrás un combate contra uno de esos jefecillos de poca monta.

» Ahora estás en una calle llena de terroristas. Vacíala de enemigos y vete a la esquina opuesta para coger el tercer **pasaporte** y el **cuarto** detrás de la tercera cabina telefónica de la calle. Después date la vuelta y ve a la plaza de al lado previa secuencia de acción. Una vez en ella puedes recoger el último **pasaporte** junto a la estatua. Finalmente ve por el callejón hasta tu encuentro final con Manhein. Éste tiene dos partes: en la primera estáis en una **catedral**, donde tendréis que batiros a disparos. Al igual que en el combate con el profesor tienes que moverte, puesto que tu oponente va a lanzar objetos explosivos para detonarlos. Dispárale siempre que te sea posibe y trata de llenar tu adrenalina. Cuando le hayas impactado lo suficiente saldréis fuera a intercambiaros puñetazos. El sistema es el que te hemos explicado para todos los jefes finales. Simplemente ten paciencia, porque es algo más complicado. Así, acabarás finalmente el juego.



COMBATE CON EL PROFESOR

» Cubrirse es bastante complicado porque con su potente rifle no le cuesta mucho destruir tus coberturas. Por lo tanto, lo mejor es moverte mucho. No te quedes demasiado tiempo en un sitio o serás algo así como un pato de feria para él. Cuando le tengas a tiro dispárale y procura impactarle para llenar tu medidor de adrenalina. Una vez lo consigas haz un derribo con ◯. Así le quitarás más vida. Finalmente te batirás con él cuerpo a cuerpo. Sigue el procedimiento habitual para los jefes, pero con más agresividad de lo habitual, puesto que el tiempo corre en tu contra. Pega más y protégete menos.

La diosa Hel ha cometido la osadía de invadir las tierras de Midgar con sus ejércitos. Lo que ella no sabía es que en el mundo terrenal, los vikingos tienen kioscos en los que pueden comprar PlayStation Revista Oficial y conseguir así una nueva arma: esta guía. Sigue nuestras indicaciones y Skarin acabará fácilmente con las fuerzas del mal.

viking battle for asgard

PS3

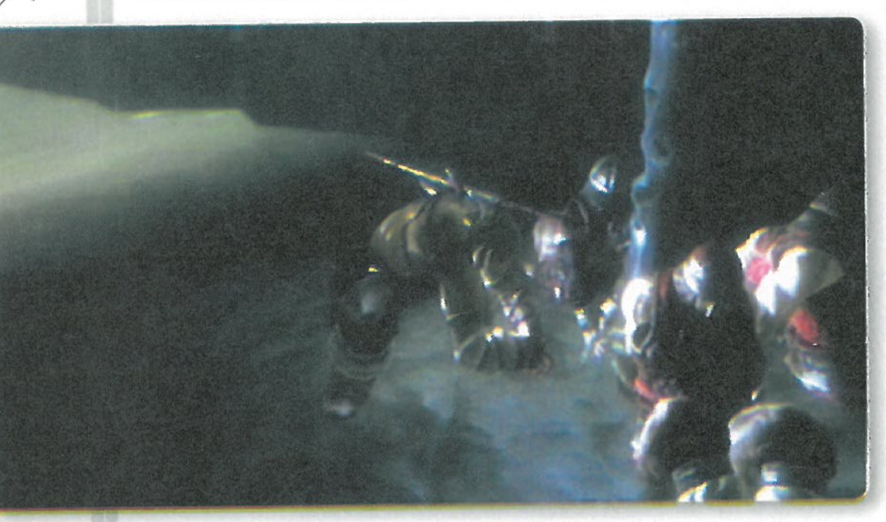
LO BÁSICO

Le mecánica de Viking: Battle for Asgard es bastante simple y sencilla pero incluye muchos aspectos diferentes que te recordamos a continuación.



Barra de vida/poder: La roja te indica la salud de Skarin, y la verde de su poder mágico para activar las habilidades especiales.

SALVA A TUS COMPAÑEROS Aparte de las grandes jaulas que se encuentran en los lugares estratégicos ocupados por el enemigo, hay varios grupos de vikingos atados de tres en tres por todo el mapa. Tanto'unos como otros se unirán a ti una vez liberados para ayudarte.



COMPRA LOS MAPAS DE LOS TESOROS Midgar está plagada de tesoros en forma de pequeñas sacas y jarrones de barro. Lo importante, claro está, son las monedas de oro que estos contienen y que te servirán para adquirir nuevas habilidades de combate. Para encontrar los tesoros debes comprar los mapas a los taberneros.



CONTROLES BÁSICOS

Ni mucho menos pienses que evitar el advenimiento de Ragnarok es una tarea sencilla. En Viking: Battle for Asgard hay muchos movimientos diferentes que conviene conocer y dominar para salir airoso de la ingente cantidad de batallas en las que, quieras o no, te vas a ver inmerso.
Pero antes de nada debes tener muy claros los movimientos básicos de Skarin. Haz que Hel te recuerde.

CONSEJO: Las concentraciones muy grandes de legionarios suelen indicar un camino equivocado. Viking no es un juego que se preste a muchas heroicidades. Cuando haya demasiados enemigos como para pasar, probablemente vas por donde no es.

RADAR
No sólo te mostrará la ubicación de los objetivos que marques sino que además te dirá dónde encontrar los tesoros en caso de que hayas adquirido los mapas.



GOLPE NORMAL
Se realiza pulsando ⊗. Se trata de un golpe rápido con el cual resulta fácil impactar. Funciona bien contra soldados estándar, es decir, los que llevan el equipamiento básico. Su efectividad será escasa contra otros mejor protegidos.



GOLPE FUERTE
La potencia dependerá de cuánto tiempo pulses el botón ▢. Puede servir para desequilibrar a los enemigos mejor protegidos, pero se tarda en preparar unos segundos, durante los cuales estás totalmente indefenso.



GOLPE DE CODO
Para cargar contra tus enemigos y empujarlos pulsa L2 y ▾. Se trata de un movimiento interesante que debes utilizar a menudo para desequilibrar a los legionarios con escudo o empujar a cualquiera por un barrranco.



ESQUIVAR
Cuando veas que un legionario prepara su brazo para golpearte pulsa L2 y △. Al hacer esto, Skarin dará un salto hacia atrás. Cuando compres el movimiento correspondiente podrás realizar además veloces contraataques.

OTRAS HABILIDADES



GOLPES MORTALES
Cuando a tu enemigo le quede poca vida acércate a él para pulsar ⊗ y ejecutarlo. Al de la imagen le hemos quitado los dolores de cabeza.



AGARRARSE A SALIENTES
Cuando Skarrin salte y se tope con algún tipo de saliente, éste se agarrará automáticamente a él. Una vez enganchado puedes desplazarte lateralmente o descender al inferior.



ESCALAR
Ésta será tu llave para entrar en lugares demasiado protegidos como, por ejemplo, las fortalezas. Para escalar acércate a una pared en la que haya algo que poder agarrar.



CAMINAR AGAZAPADO
Cuando Skarin advierta la presencia de enemigos en las proximidades se agachará automáticamente y comenzará a caminar en cuclillas para no hacer ruido. Muévete despacio si no quieres ser visto y atacado.

NILFBERG



1 BRIGHTHELM
Habla con la Chamán Asta y busca a Haral para que te abra las puertas y puedas salir al mundo exterior. Antes de nada consigue algo de oro y compra la mejora de salud o los mapas de los tesoros al tabernero. A continuación ve a hacer tu primera misión.



2 RUINAS ANTIGUAS
Bordea la masa de enemigos por el lado izquierdo y libera a los vikingos presos en la jaula para que hagan su trabajo. Después, escala la pared de una de las ruinas por sus enredaderas y encontrarás un cofre con la gema de dragón Hugin.



3 CUERNO DE BATALLA
Cerca de Darkwater hay una patrulla enemiga con un gigante. Mata primero a los soldados normales, así te será más fácil vencerle. El gigante aguanta muchos golpes y golpea con mucha fuerza, pero su lentitud hace que sea fácil de esquivar.



4 ¿TRAIDOR?
Al llegar a la zona, sube a la plataforma de madera para matar a los arqueros; así evitarás gran cantidad de daño. Después, enfréntate a Havelock. No insistas cuando esté defendiéndose. Espera a que pegue él; esquívale con ■ + ◎ y ataca tú.



5 PUENTE LEVADIZO
En el desfiladero hay una puerta de entrada a una cueva. Rompe el candado y camina hasta llegar al fuerte. Trepa por el muro de la derecha y por la enredadera. Una vez arriba tírate por el agujero y hallarás el mecanismo para bajar el puente.



6 CANTERA
La cantera está en una hondonada, de modo que para acceder te recomendamos bajar por la rampa del oeste, que está menos vigilada. Una vez abajo mata a todos tus enemigos para liberar más tropas y habla finalmente con el maestro Kell.



7 MONASTERIO
Para conseguir el amuleto debes superar un combate contra un gigante y más de una docena de enemigos. Lo mejor es que esperes para liberar a los vikingos atados. Primero acaba tú con todos los soldados que puedas y libéralos cuando haya pocos.



8 BATALLA DE DARKWATER
Los gigantes sueltan runas con las que puedes invocar al dragón para destruir a los chamanes. Como no hay runas suficientes para todos, a algunos de ellos los tendrás que matar tú mismo. Destruye primero las columnas que los rodean.

GALCIFF



9 DESTILERÍA
Aproxímate por el noroeste y acaba con las patrullas que encuentres. Cuando veas la ocasión, libera a los vikingos de la jaula para que te ayuden a hacer tu trabajo. Habla después con Njal, que te encomendará otra misión en unas ruinas cercanas.



10 TORRE SUR
Acaba con el enemigo que está solo en la cara sur para obtener la llave de entrada. Entra en la torre por la puerta principal y asciende hasta enfrentarte con otro chamán. Si la misión no acaba repasa bien todos los pisos, pues quedará alguien vivo.



11 CUEVA CENTRAL
Entra en la cueva por el oeste. Ve a la izquierda en la bifurcación y, al divisar un muro con salientes, escálalo. Encontrarás un campeón de la legión: mátalo para coger la insignia. Para salir de la cueva tienes que volar la puerta del norte.



12 BARRACONES HOLDENFORT
Por las puertas es imposible entrar, así que debes buscar una sección de pared derruida. Una vez dentro ve por zonas en las que haya pocos enemigos, sube al tejado de los barracones y destrúyelos.



13 ASERRADERO
Entra saltando los muros para no llamar la atención. Tu objetivo es activar el mecanismo de la parte este para que la jaula de prisioneros caiga encima de tus enemigos. Para coger la llave tendrás que ir al oeste y matar al campeón que la custodia.



14 VIÑEDO
Accede desde el noroeste. Dentro verás muchos enemigos concentrados en la parte central. Hay tres cargas explosivas en los alrededores. Detónalas para atraer su atención. En cuanto te sea posible libera a los vikingos y habla con Blyn.



15 MINA
Baja en el ascensor y camina hasta encontrar a Kali tras una puerta. Te dirá que hay una llave cerca. Ve al sudeste y gira a la derecha en la primera intersección. A tu izquierda verás el cofre. Libera a Kali y continúa hasta ser emboscado por Drakan.



16 GEMA DRAGÓN MUGIN
Desde la Piedra de Luz de la Torre Norte pasa bajo el gran puente de Caldberg hasta ver una nueva Piedra de Luz. Baja las escaleras hacia el sur y ve por la rampa al sudeste. Gira a la izquierda, mata al chamán y a los legionarios y abre el cofre.

ISAHOLM



17 LA CANTERA DE INGOLF
Una vez halles la Piedra de Luz dentro de la cantera cruza el puente que hay a su lado. Mata a todos los legionarios y acaba con el campeón que guarda la llave. Con ella en tu poder busca la puerta de entrada a la zona cercada para salvar a los vikingos.



18 GRANJA DE KIARR
Aproxímate desde el este y mata a los arqueros. Desde allí ve al norte y mira detrás de los edificios para abrir un cofre y matar al soldado que está mirando hacia la granja. Acércate al chamán y acaba con él. Después haz lo propio con el campeón.



19 DESTILERÍA DE NYDI
La jaula que mantiene cautivos a los vikingos está rodeada por cuantiosos soldados de la legión. Puedes derrotarlos de muchas maneras diferentes. Atrayéndolos hacia ti en pequeños grupos, utilizando explosivos, lanzandoles tus hachas arrojadizas, etc.



20 TRAIDOR DE THORNVIK
Thornvik está rodeada por la lava. Para poder entrar deberás saltar por las rocas que hay junto a la pared este. Una vez dentro evita a los soldados de la legión y mira el mapa para llegar hasta el vikingo traidor que está esperando dentro de una torre.



21 ASERRADERO
Cuando veas la jaula de los vikingos advertirás la presencia de un gigante. Antes de enfrentarte a él es mejor que liquides al trompetista que patrulla la zona. Acercarte a él es peligroso, de modo que golpéale a distancia con hachas arrojadizas.



22 CUEVA DE LA CHAMANA
Sal de Fellkeep por la puerta principal y ve al este hasta encontrar un camino por el que descender al valle inferior. Una vez abajo tendrás que vértelas con legionarios y un gigante que custodia la entrada a la cueva. Al entrar abre el cofre.



23 FORJA DEL GIGANTE
Acércate desde el este y ve bajando por la rampa y por las cuerdas. Después, sigue el camino agarrándote a las pequeñas cornisas de la roca y sube por las gigantescas escaleras. Continúa tu camino superando obstáculos y potencia de nuevo tu espada.



24 HEL
Hel está en una habitación dividida en cinco partes por el fuego. Tu tarea es destruir el bastón de chamán que hay clavado en cada una de ellas. Una vez hecho esto combatirás con ella cuerpo a cuerpo. El procedimiento es similar al de los gigantes.


A lo largo del mapa hay varias arenas donde podrás adquirir nuevos golpes
Las emboscadas son una de las partes más emocionantes del juego
Cuando tengas las gemas correspondientes podrás invocar a los dragones
Explora minuciosamente los escenarios en busca de todas las bolsas de oro y los cofres.
En las tiendas puedes comprar muchos objetos útiles, sobre todo las mejoras de salud y los mapas.
galcliff
isaholm
niflberg
n
w
e
s



Se vende conjunta e inseparablemente
con PLAYSTATION Revista Oficial - España, nº 91
Prohibida su venta por separado.



PlayStation®
Revista Oficial - España

